MÖRK BORG

Идея и разработка правил

Пилле Нилссон

Дизайн и иллюстрации

Йохан Нор

и мёртвые люди

OCKULT
ÖRTMÄSTARE
GAMES

STOCKHOLM
KARTELL

MÖRK BORG

Идея и разработка правил

Пилле Нилссон

Дизайн и иллюстрации

Йохан Нор

и несколько изображений
из публичной библиотеки

Англоязычная адаптация и
творческая консультация

Патрик Стюарт

Ockult Örtmästare Games
Stockholm Kartell
Free League Publishing
Free League Workshop

ТЕСТИРОВАНИЕ Adrian Madden, Christian Sahlén, Dan Algstrand, Elin Hedström, Felix Dester Hultgren, Gunnar Landqvist, Karl Stjernberg, Markus Linderum, Nina Åkesson, Simon Perstrand, Stefan Hedström and Tobias Tarnvik-Laesker.

КОРРЕКТУРА/РЕДАКТУРА Christian Sahlén, Dan Algstrand, Fiona Maeve Geist (MRC), Jarrett Crader (MRC), Johan Eriksson, Levi Huntsman and Skander Fanni.

ПЕРЕВОД НА АНГЛИЙСКИЙ Johan Nohr.

ПЕРЕВОД НА РУССКИЙ/ВЁРСТКА Alex Phenomen.

РЕДАКТУРА ПЕРЕВОДА Mia Lumo.

СПАСИБО Calle Niblaeus, Christian Plogfors, Christian Sahlén, Dan Algstrand, Domkraft, Fredrik Jarl, Gunnar Landqvist, Heimat der Katastrophe, Helene Rothstein Sylvesten, Jim Magnusson, Joakim Malmquist, Johan Eriksson, Jonas Stattin, Karl Druid,Karl Stjernberg, Niklas Wistedt, Simon Perstrand, Sofie Nohr, Tiina Pyykkö Nilsson, Tomas Härenstam and all our backers, fans and haters.

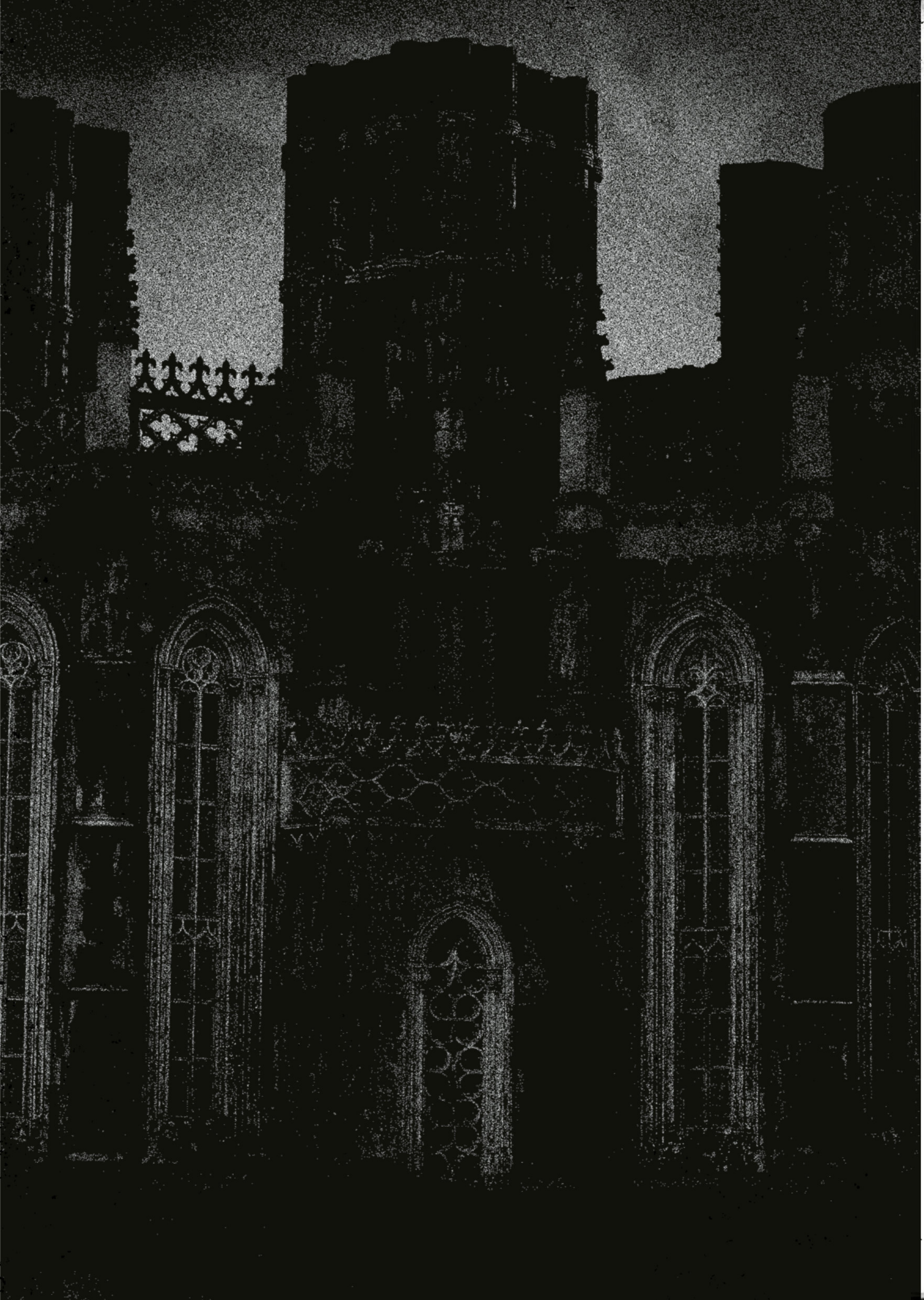
Печать: Livonia Print, Latvia 2019
Бумага: Magno Satin 170g, Munken Pure Rough 120g, Magno Natural 140g
Шрифты: Больше сотни

Музыка для настроения

Ash Borer. Batushka. Bell Witch. Belzebong. Black Tremor. Bongripper. Bongzilla. Cathedral. Conan. Dark Buddha Rising. Darkthrone. Domkraft. Dragged Into Sunlight. Dödsrit. Earth. Electric Wizard. Eyehategod. Gnoll. Godspeed You! Black Emperor. KTL. Mammoth Weed Wizard Bastard. Mayhem. Mephorash. Monolord. Morbid. Murg. Phurpa. Primitive Man. Profetus. Shadowmaster. Sleep. Slomatics. Sunn 0))). The Body. This Gift Is A Curse. Thou. Tiamat. Ufomammut. Urfaust. Weedeater. With the Dead.

MÖRK BORG is © Ockult Örtmästare Games & Stockholm Kartell 2019

MÖRK BORG переводится со шведского как ТЁМНАЯ КРЕПОСТЬ и произносится МЁРК БОРИЕ



Там ветер дует с запада.
С расколотой земли.
Гниения и крови несёт он смрад.
Проклятый бродяга, куда лежит твой путь?
в Долину Несчастных Мертвецов?
Где отпрысков наших похищает Гиргол,
используя в нечестивых обрядах
и алхимии плоти.

Расстояния меняются. Дороги искривляются. Как будто этот блеклый мир, лишённый света, обрёл волю и теперь зол на жизнь. За бесчётные века его милосердие источилось.

Кто ты? Расхититель гробниц с серебром, поблескивающим на треснувших ногтях? Мистик, что способен излечить дрянное сердце умирающего мира?

Скорее всего это не имеет значения. Уже много лет никто не видел солнца. Стариков больше заботят подношения богам, нежели собственное скулящее потомство. Пророки судного дня оказались правы и приветствуют пришествие некогда спящих сил. Может лучше просто сдаться, рассчитывать на свои инстинкты и навыки, а не случайность игральных костей? Перед тем, как всё утонет в долгожданной тишине, жизнь замерла и угасает в **ТЁМНОЙ КРЕПОСТИ**.

ЧТО НАПИСАНО ПЕРОМ, ТОГО НЕ ВЫРУБИШЬ ТОПОРОМ

I

Анук Шлегер, монах Кретонского ордена, повстречал василиска Вирху в 565 году и записал пророчества, нашёптанные существом. Эти потерянные тексты известны как *Безымянное Писание.*¶ 300 лет спустя, во время строительства нового собора церкви *Двуглавых Василисков,* ортодоксальной ветви Кретонского ордена, была обнаружена гробница Шлегера, а в ней и потерянное Писание.¶ С тех пор все события, описанные в нём, действительно происходили. Пророчества в Безымянном Писании являются абсолютной, доказанной истиной и поэтому вытеснили все остальные священные книги. Вокруг собора возвели Хальгенбек, величайший город из когда-либо существовавших.

II

Василисков двое и они двуглавые. Четыре головы спорили сотни лет. Вирху предсказал неотвратимое уничтожение всего и, так как он всегда прав, стал очень горд собой.¶ Его голова — самая почитаемая. Если изучить шифры апокалипсиса, то может удастся найти подходящее подношение, что предотвратит конец света?¶ Вирху обожает своё положение и жаждет всё новых храмов в свою честь.

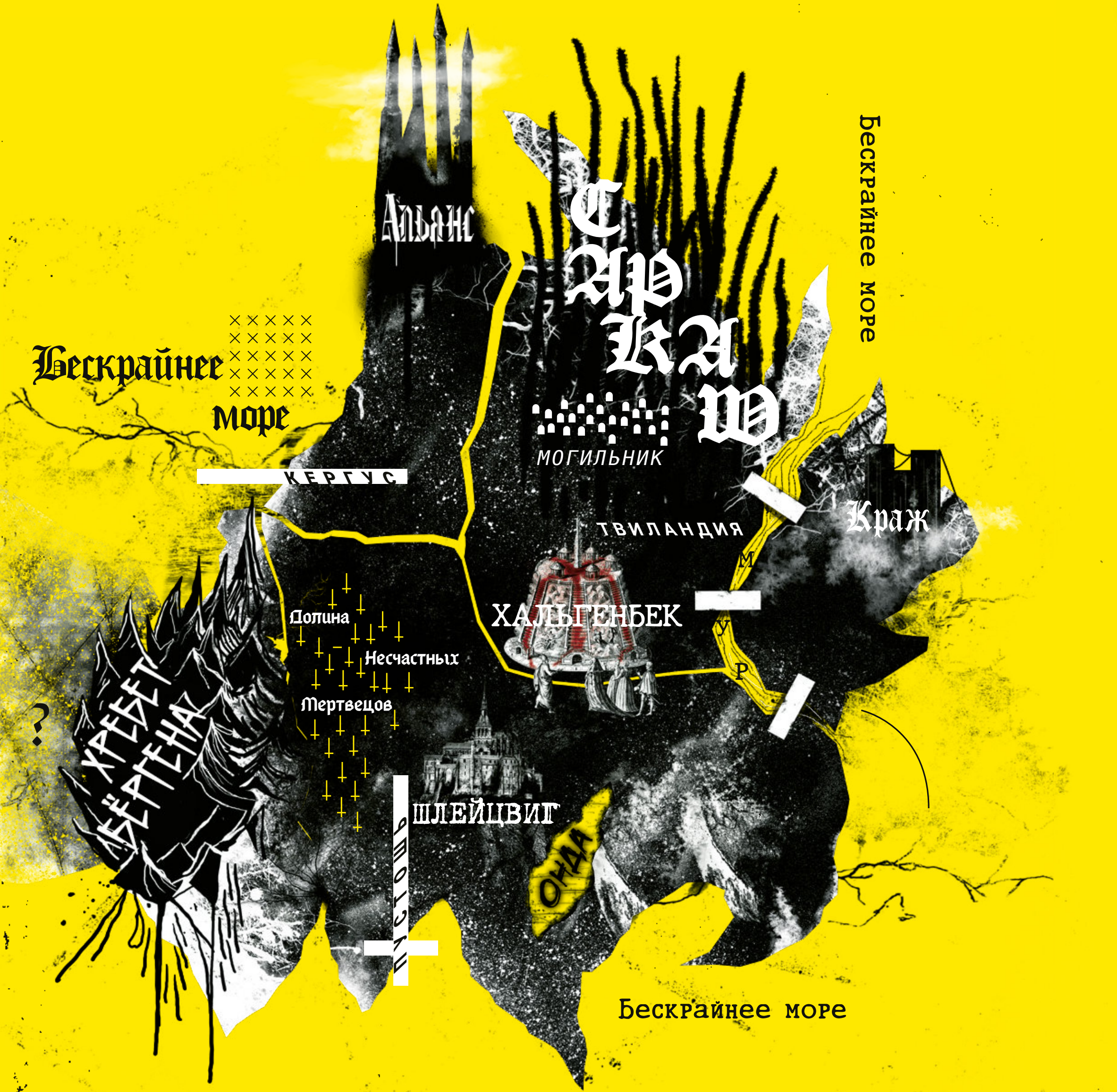
Когда в мире не было ничего, кроме воды, пыли и облаков толстых чумных мух, пришла **ОНА**, первая из василисков. Выползла **ОНА** из расщелин Хребтов Бёргена. Головой *Отрицания*, **Луси**, смотрела **ОНА** вверх и вниз. Но всё было хорошо. Её сестра-близнец **Аркх**, голова *Обмана*, стала первым пророком истины перед тем, как уступить **Вирху**. Очень немногие видели старшую из сестёр-близнецов, но многие следуют двойственному пути василисков.

⁂

ОНА породила многих с начала времён – процесс не без агонии. Всех **ОНА** сбросила вниз со скал Хребтов Бёргена, и только **ОН** один выжил. Внизу, в Долине Несчастных Мертвецов, бросил **ОН** взор на вершину горы, проклиная свою злобную мать. Голова **Горг** *наполнена желчью и завистью* к своему брату-близнецу **Вирху**, которому открыта *треклятая истина*. Раз за разом пророчества **Вирху** сбывались. Горы золота, дары послушной паствы, начали оползать — настолько высокими они стали.

IV

МИР ВСЁ ЕЩЁ УМИРАЕТ. Реальность разлагается, истина становится снами, а сны – явью. Трещины разрастаются в когда-то прочных тюрьмах-твердынях прошлого, позволяя отвратительным искажённым существам вылезать на тусклый дневной свет. Известный мир изолирован: его западный край граничит с Хребтами Бёргена – непроходимой грядой снежных вершин и катакомб, а с севера, юга и востока он окружён Бескрайним морем. Многие бороздили его волны в поисках новых земель. Но все возвращались против своей воли. Живыми или мёртвыми.


Альянс
САРКАШ
Бескрайнее море
Бескрайнее море
КЕРГУС
МОГИЛЬНИК
ТВИЛАНДИЯ
Краж
МУР
ХАЛЬГЕНБЕК
Долина Несчастных Мертвецов
?
ХРЕБЕТ БЁРГЕНА
ШЛЕЙЦВИГ
ПУСТОШЬ
ОНДА
Бескрайнее море

Хальгенбек, стоящий в землях Твиландии, - величайший город из всех. **Ни король, ни королева** не правят в Хальгенбеке, но им управляет верховная жрица: **Джосильфа Мигол**. Восседает она на троне глубоко под Собором Двуглавых Василисков, в холодном чёрном зале, куда свет проникает через витражные окна в крыше. **Джосильфа стара, но молода**. Ходят слухи, что она вступила в сговор с богиней Нечрубель, даровавшей её вечную жизнь.

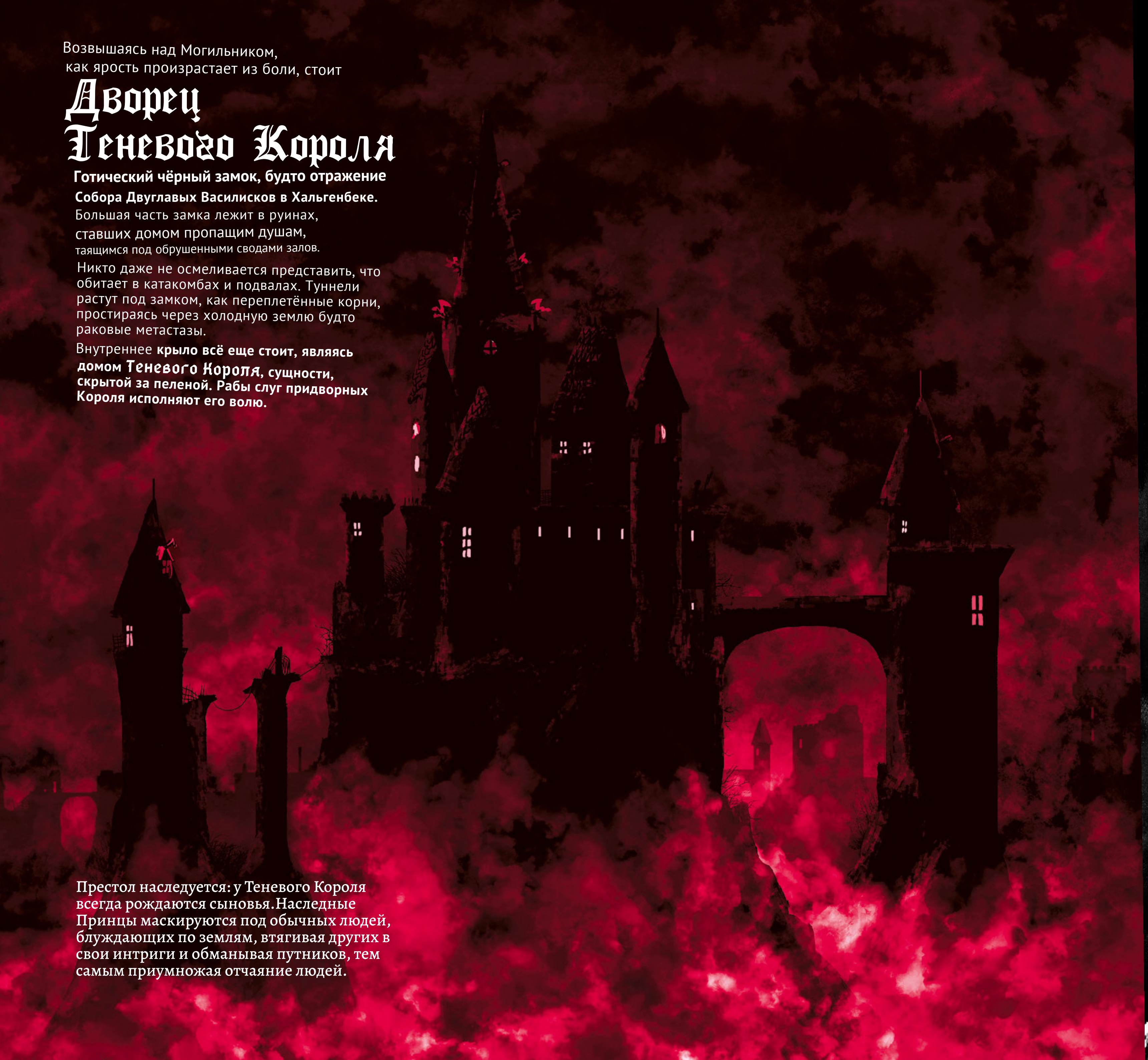
Нечрубель - тень, что покрывает всё. Нечрубель - это меланхолия, плохой урожай, бедствия и война. Говорят, что он нашептал пророчество конца света в ухо Вирху.

По мере того, как приближается конец времён, церковь Двуглавых Василисков всё отчаяннее набирает паству в свои ряды. Отнять чью-то жизнь считается греховной трусостью. Путь к спасению лежит через умерщвление плоти; апокалипсис нужно встретить с широко открытыми глазами. Только так душе будет дозволено войти в *Мерцающие Поля*. Еретики и вероотступники преследуются и направляются на долгий путь исправления Инквизицией.

В Твиландии также стоит Саркаш.

Кажется, что этот лес в последнее время стал неестественно быстро разрастаться. Тропы переплетаются, а ветра задувают в заросших чащах, сбивая путников с пути. В глубине Саркаша, всегда там, где этого меньше всего ждёшь, в круге умирающих деревьев, лежит **МОГИЛЬНИК**. Древнее кладбище, заполненное мавзолеями, черноглазыми херувимами, заболоченными фонтанами, чумными ямами и обычными надгробиями.

Не кажется ли вам, что в этом, обычно холодном месте, стало теплее? Не слышите ли вы неистовый скрежет? Воздух стал тяжёлым, спёртым и стало тяжело дышать.



Возвышаясь над Могильником,
как ярость произрастает из боли, стоит

Дворец Теневого Короля

Готический чёрный замок, будто отражение Собора Двуглавых Василисков в Хальгенбеке. Большая часть замка лежит в руинах, ставших домом пропащим душам, таящимся под обрушенными сводами залов.

Никто даже не осмеливается представить, что обитает в катакомбах и подвалах. Туннели растут под замком, как переплетённые корни, простираясь через холодную землю будто раковые метастазы.

Внутреннее **крыло всё еще стоит, являясь домом Теневого Короля, сущности, скрытой за пеленой. Рабы слуг придворных Короля исполняют его волю.**

Престол наследуется: у Теневого Короля всегда рождаются сыновья. Наследные Принцы маскируются под обычных людей, блуждающих по землям, втягивая других в свои интриги и обманывая путников, тем самым приумножая отчаяние людей.

КРАЖ

С незапамятных времён Краж разрастался на восточном полуострове Бескрайнего моря. Отрезанный от мира бездонным течением Мур, этот процветающий город-государство соединяется с миром тремя могучими исполинскими мостами, которые по легенде были возведены порабощёнными гигантами. Краж когда-то был местом гармонии и благоразумия, убежищем от разлагаемого чумой и раздираемого войной мира по другую сторону реки.

Но мир перевернулся и теперь даже Мур не защищает Краж от неминуемого падения.

Короля Зигфума Милосердного презирают на улицах. Большая часть Кража теперь заброшена, а мерзкие твари лезут из разломов иссушенной земли. Каждую ночь мосты завывают, будто корабли, царапающие бортом скалы. Зигфум в отчаянии. Он знает, что конец близок и верит в пророчества Вирху, а потому подготавливает свой народ к смерти. По всем улицам развешены календари судного дня, отмечающие необходимые подготовительные ритуалы и их время. Каждый день листы переворачиваются, и когда календарь достигнет последней страницы, Зигфум поведёт своих людей со скалы Терион, чтобы исполнить предначертанное.

Терион возвышается на тысячу метров над бушующими водами моря, рассекающими вертикальную скалу.

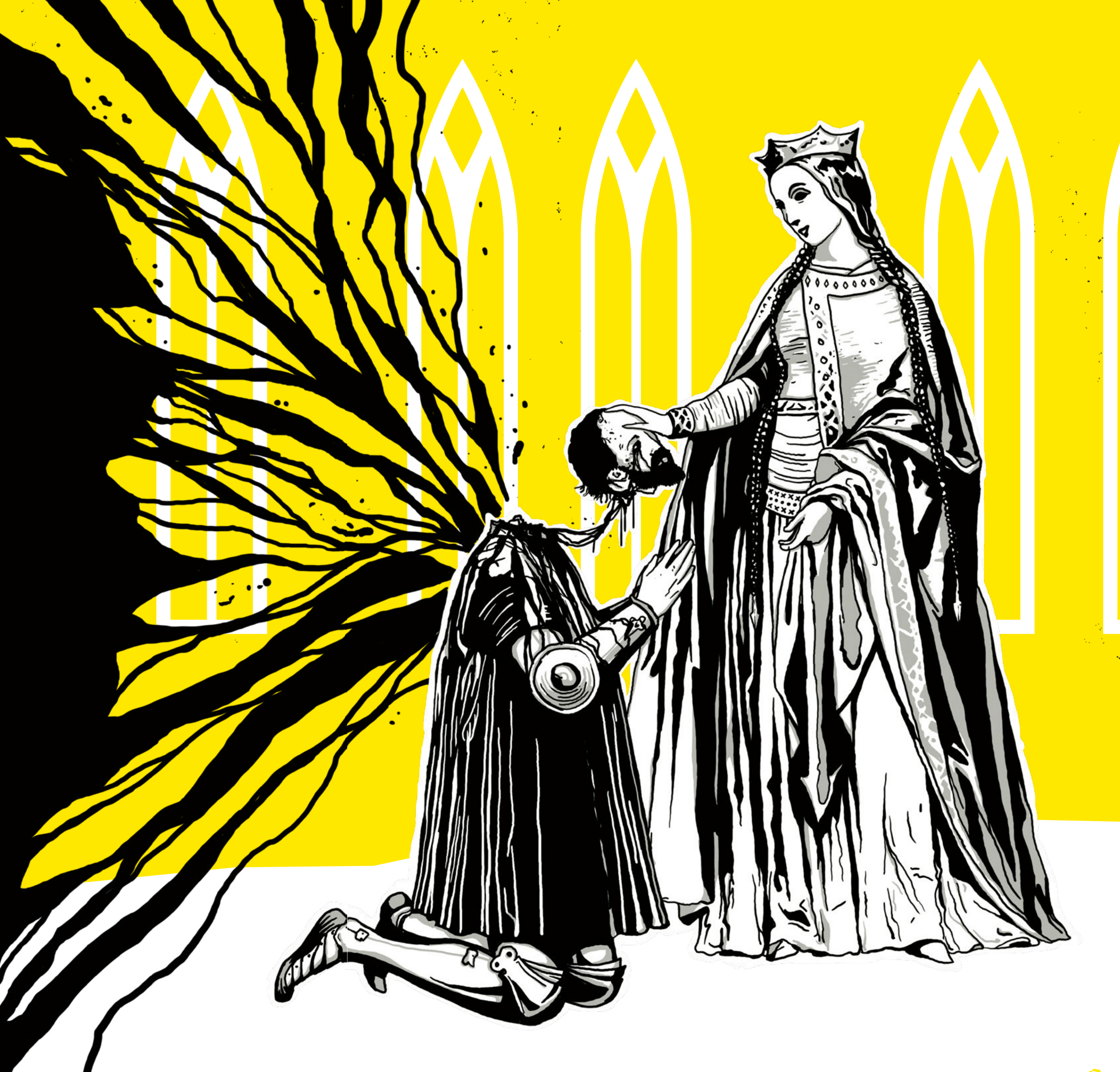
> Инквизиция Двуглавых Василисков не одобряет еретического суицидального плана короля Зигфума Милосердного.

КЕРГУС

Леденящие ветра проносятся над безжизненными пустошами Кергуса. Только тени бродят по замёрзшим просторам, забираются во все щели, укрываясь от Кровавой графини **АНТЕЛИИ**. На севере, где зарождаются ветра, лежит Альянс, город из чёрного стекла, пронзающий шторма своими шпилями. Там стоит замок, будто снежный водопад, сделанный из белого камня: трон Антелии. Она бледна, как стены её замка, и молода, как капля тающего льда. Говорят, что её молодость вечна. Ходят слухи, что она ловит женихов, что просят её руки, и выпивает их кровь. Подтверждений этому нет, хотя рыцарей, пленённых её красотой, никто больше не видел. Как бы то ни было, температура в Кергусе продолжает падать, а глупцы, что осмеливаются противостоять графине – замерзают заживо.

Двойственность Антелии

Антелия понимает, что времени почти не осталось. Неврозы мучают её. *«Почему всё такое бледное? Такое холодное?»*. Она рыдает, взывая к ярким краскам и теплу, опустошая при этом цвета и тепло мира своими оккультными ритуалами. Тем, кто подарит ей яркую жизнь, обещана великая награда. Но все боятся Антелии. Всегда находятся оправдания и отговорки. Чувства графини хрупки, а её власть абсолютна.



ЗАПАДНОЕ ЦАРСТВО

, также прозванное ***Пустошью*** в песнях крестьян и частушках бедняков, когда-то было мирным и богатым царством, благодаря ***озеру Онда***, дарующему обильный улов и процветающую торговлю.

Но сейчас здесь правят лишь деспотия и террор. В тайной цитадели безрадостного, но пёстрого града Шлейцвиг, восседает и плетёт заговоры **царь Фатхму IX**. Параноидальный, толстый и становящийся всё безумнее, он поглощён психозами и незримыми страхами.

Одержимый пророчествами Вирху и надеющийся пережить апокалипсис в своей цитадели, царь грабит и разоряет дома и деревни, амбары и храмы. Ничто и никто не защищён, особенно бедняки. Облагаемым неподъёмными налогами и вынужденным голодать жителям Западного Царства остаётся лишь отворять свои погреба и склады, опустошаемые людьми Фатхму.

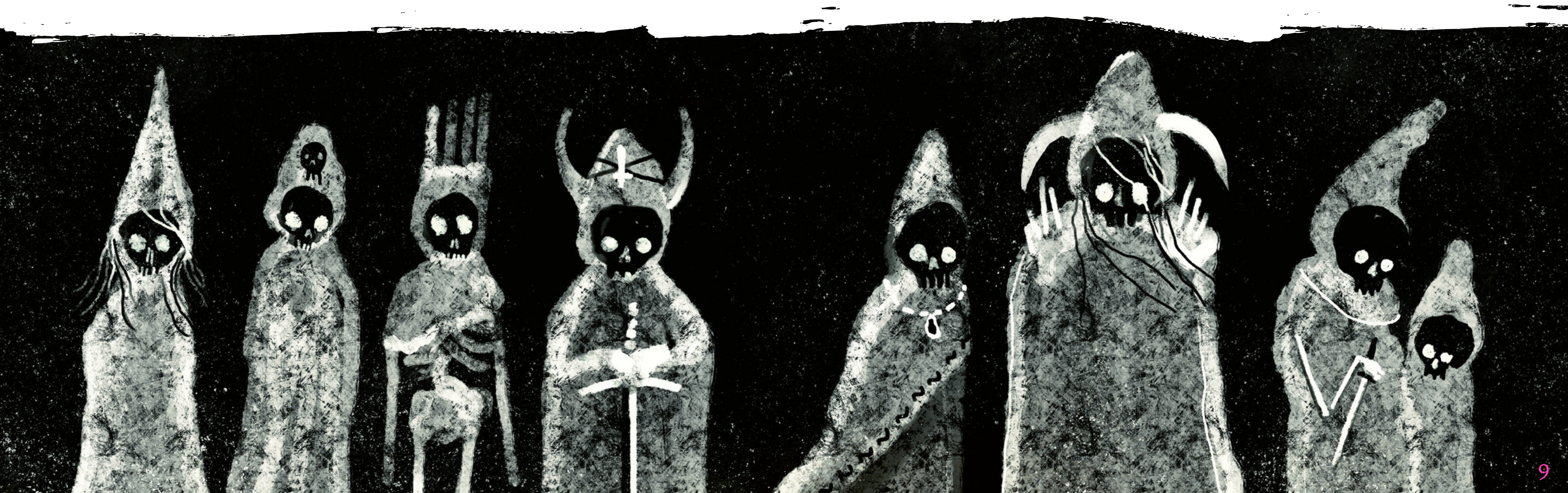
Место, название которого боятся произносить –

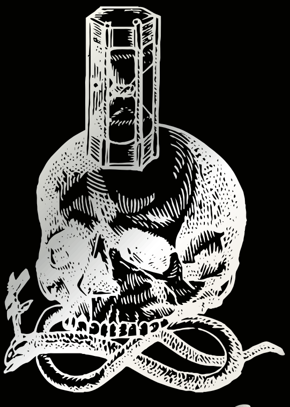
Долина Несчастных Мертвецов.

Ходят слухи, что василиск-**ОН** свернулся там кольцом в криптах – зрелище, которое немногие смогли пережить. Вымыслы и легенды окружают эту долину, скрывая правду. В сплетнях бродячих торговцев можно услышать, что земля и воздух там несут изматывающую смерть. Это не быстрый конец, а медленно растущее, бездонное отчаяние, отягощающее путников, отравляя их воспоминания и внушая тёмные мысли, пока искра жизни не мутирует в скорбную, отчаявшуюся нежить.

Другие заявляют, что заблудившихся путников может сожрать голодная чёрная почва, и они окажутся в Мире Мёртвых под землёй.

Те, кто потерял надежду, отправляются сюда, чтобы положить конец страданиям и попасть в долгожданную жизнь после смерти, за пределами этого тёмного, разрушенного мира. Они собираются в секты самоубийц и бредут в долину, где редкие искривлённые деревья начинают сбрасывать им странные плоды. Другие же отправляются в крипты в поисках Вирху, надеясь уговорить его предсказать другую судьбу. Некоторые глупцы оставляют дары и пожертвования силам, которые они не способны даже осознать. Здесь мрак сгущается, заслоняя мир, словно смазанный маслом





Календарь Нечрубель

Мир содрогается. Каждый чувствует это по-своему: остро или тонко, мистически или ясно. Одно за другим происходят предначертанные события.

Чтобы отразить это, рефери бросает кость на каждом рассвете. Выпадение **1** активирует одно Бедствие. Какую кость бросать – определяет рефери и игроки.

Затем рефери бросает d66, чтобы определить какое Бедствие произошло. Одно и то же Бедствие не может потрясти мир дважды.

7:7

Седьмым Бедствием всегда будет 7:7, и мир наконец умрёт. Седьмая печать падёт в седьмой и последний раз.

Игра и ваша жизнь в этот миг заканчиваются. *Сожгите книгу.*

Когда закончится эта агония?

Годы страданий	Мрачное полугодие	Мучительная осень	Беспощадный месяц	Конец близок!
d100	d20	d10	d6	d2

Календарь Нечрубель - Безымянные Письмена. Как записал монах Анук Шлегер шёпот Вирху.

ПСАЛОМ I

1:1 Да низвергнется Город. И те, кто упокоятся в глубине, не должны быть увидены.

1:2 И земля затрясётся и будет расколота. И поднимется из трещин ядовитый туман и покроет он весь мир за десять дней.

1:3 То, что построено горделиво, камень за камнем, также и падёт - камень за камнем.

1:4 И из глубин подземного мира явятся летающие наваждения и ползучие твари. Там, где пройдут они, голодают стервятники и пируют черви.

1:5 Сомнения отравят души. Самые верные обратят клинки на тех, кто серебром платит.

1:6 И кровавый кашель распространится, как пожар по пустоши иссохшей.

ПСАЛОМ II

2:1 Как было в начале, так будет и в конце: кровососущие мухи и жалящие осы заполонят воздух.

2:2 И станет земля бледной от опарышей.

2:3 И с вершин Хребта Бёргена опустится мороз и покроет он всё.

2:4 И за десять и один день письмена колдунов станут прозрачными как воздух.

2:5 И обратится стекло в кварц.

2:6 И ОНА узрит, как ОН становится сильнее. И покажет ОНА себя, и падут все пред нею.

ПСАЛОМ III

3:1 Земля в Могильнике станет тёплой, и те, кто покоятся, снова пойдут.

3:2 В сердце Саркаша, среди деревьев опустятся туман и сумерки. И что было вырублено человеком, будет рубить в ответ.

3:3 И голод разразится среди вас. И станете вы выкапывать корни и отрывать детей от кормящей груди. Тощий будет охотиться на худого.

3:4 Богатый станет бедным, а нищий ещё беднее.

3:5 Затем польётся нескончаемый дождь, и день станет ночью с его началом.

3:6 Брат убьёт Брата, а Сестра отравит Сестру.

ПСАЛОМ IV

4:1 Пять дней и пять ночей плоть матерей будет укрытием демонов.

4:2 Пять дней и пять ночей отцы будут оплакивать любимых.

4:3 Посмотри на запад. Там начнётся пожарище, и орда потерявших кров хлынет из сгоревшего Королевства.

4:4 Лжец Аркх заплетёт сердца людей в узел, ослабляя самые прочные узы.

4:5 Узри Бескрайнее море и Левиафана, чьё рождение породит волны высотой с горы.

4:6 И прибудет Левиафан. И потребует он детей, рождённых зимой и тех, кому суждено явиться весной.

ПСАЛОМ V

5:1 Озёра и родники почернеют, и вода обратится в смолу.

5:2 Деревья увянут, засохнут и умрут.

5:3 И птицы падут замертво с неба.

5:4 Одной ночью все, кому нет семи лет и семи дней погибнут. Что рождёны, и что в утробе. И на рассвете станут они пожирателями людей.

5:5 Озарится небо огнём, и огромный камень рассечёт небо, будто падающий город.

5:6 И последний Король и последняя Королева обратятся в прах. И волки сожрут их ничтожный двор.

ПСАЛОМ VI

6:1 Вы поймёте, что грядут последние дни. Солнце зайдёт и никогда не подымется.

6:2 И день станет ночью, а ночь - днём. Вам не нужно будет спать, как и просыпаться.

6:3 Антелия исполнит своё желание и выпьет краски этого мира, и поглотит его тепло.

6:4 Те, кто ходят на двух ногах, станут безымянными, как и те, что ходят на четырёх в полях и пастбищах.

6:5 Земля покроется венами, что породят чёрных змиев.

6:6 И безымянный ступит под землю, пройдя через Вуаль, разрушенную Даежмоном, прислужником Нечрубель.

ПСАЛОМ VII ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНЫЙ

7:7 Славься Йетсабу-Неч, кошмар подземного мира, чёрный диск, затмивший солнце! Славься Вирху, сияющий от наслаждения! Славься пламя, что пожирает всё вокруг! И пусть тьма поглотит тьму.

Есть в этом мире те, кто ищет богатства или искупление. Некоторые считают, что от апокалипсиса можно спастись или даже остановить его. И тут появляешься ты. В одной руке **2d6×10 серебра (с)**, в другой **бурдюк** и запас **еды** на **d4** дней. Твоя душа, твоё серебро и ты сам – всё, что у тебя осталось и это одинаково легко потерять.

Для начала, ты то, что ты имеешь:

d6

1–2	ничего
3	**рюкзак** для 7 вещей обычного размера
4	**мешок** для 10 вещей обычного размера
5	**тележка** или одна вещь из списка выше
6	**осёл**, неплохо! Или одна вещь из списка выше

и d12

1	**верёвка** на 30 футов
2	Контроль+4 **факела**
3	**фонарь** с маслом на Контроль+6 часов
4	**магниевая лента**
5	случайный **нечестивый свиток**
6	**острая игла**
7	**целебный набор** Контроль+4 применений (останавливает кровотечение, инфекцию и исцеляет d6 П3)
8	**напильник и отмычки**
9	**медвежий капкан** (Контроль СЛ14 для обнаружения, d10 урона)
10	**бомба** (запечатанная бутыль, d10 урона)
11	склянка **красного яда** на 4 дозы (Стойкость СЛ12, d10 урона)
12	**серебряное распятие**

и ещё раз d12

1	**эликсир жизни** с d4 дозами (исцеляет d6 П3 и устраняет инфекцию)
2	случайный **священный свиток**
3	**маленькая, но злая собака** (d6+2 П3, укус d4, слушает только тебя)
4	d4 **обезьянок**, которые игнорируют, но любят тебя (d4+2 П3, удар/укус d4)
5	**изысканные духи** стоимостью 25с
6	**набор инструментов** с 10 гвоздями, клещами, молотком, небольшой пилой и сверлом
7	**тяжёлая цепь** на 15 футов
8	**крюк-кошка**
9	**щит** (-1 урон или блокирование всего урона ценой поломки щита)
10	**ломик** (d4 урона)
11	**сало** (5 приёмов пищи на крайний случай)
12	**палатка**

Свитки содержат искажённую магию MÖRK BORG
Подробнее на стр. XX

Создание персонажа

1. **Случайно выбери начальное снаряжение** (эта страница)
2. **Случайно выбери оружие и доспехи** (стр. XX).
3. **Определи Умения броском** (стр. XX).
4. **Определи Пункты Здоровья броском** (стр. XX).
5. **Можешь дать имя персонажу. Это его не спасёт.**

Опциональные правила:

- Начни с выбора класса (стр. XX и дальше) и далее следуй инструкции класса по определению умений, снаряжения, оружия и доспехов.
- Сделай броски по таблицам на стр. XX-XX.
- Определи броском число Предвестий (стр. XX).

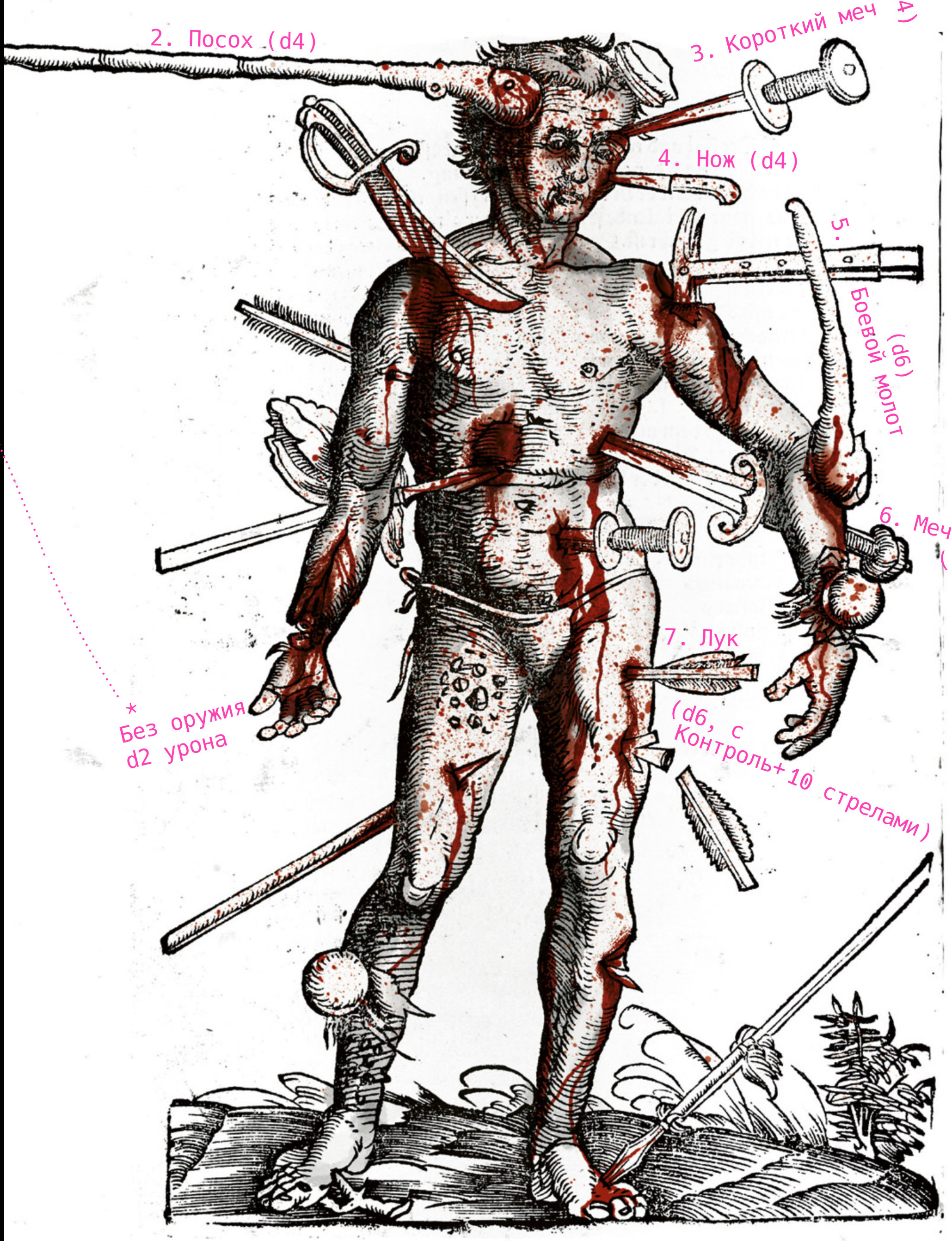
MÖRK BORG посвящается Пелле «Dead» Олину (1969–1991)

Да выпадут нам хорошие времена.

НАЧАЛЬНОЕ ОРУЖИЕ *d10

(d6, если ты начинаешь со свитком)

1. Кость (d4)



2. Посох (d4)

3. Короткий меч (d4)

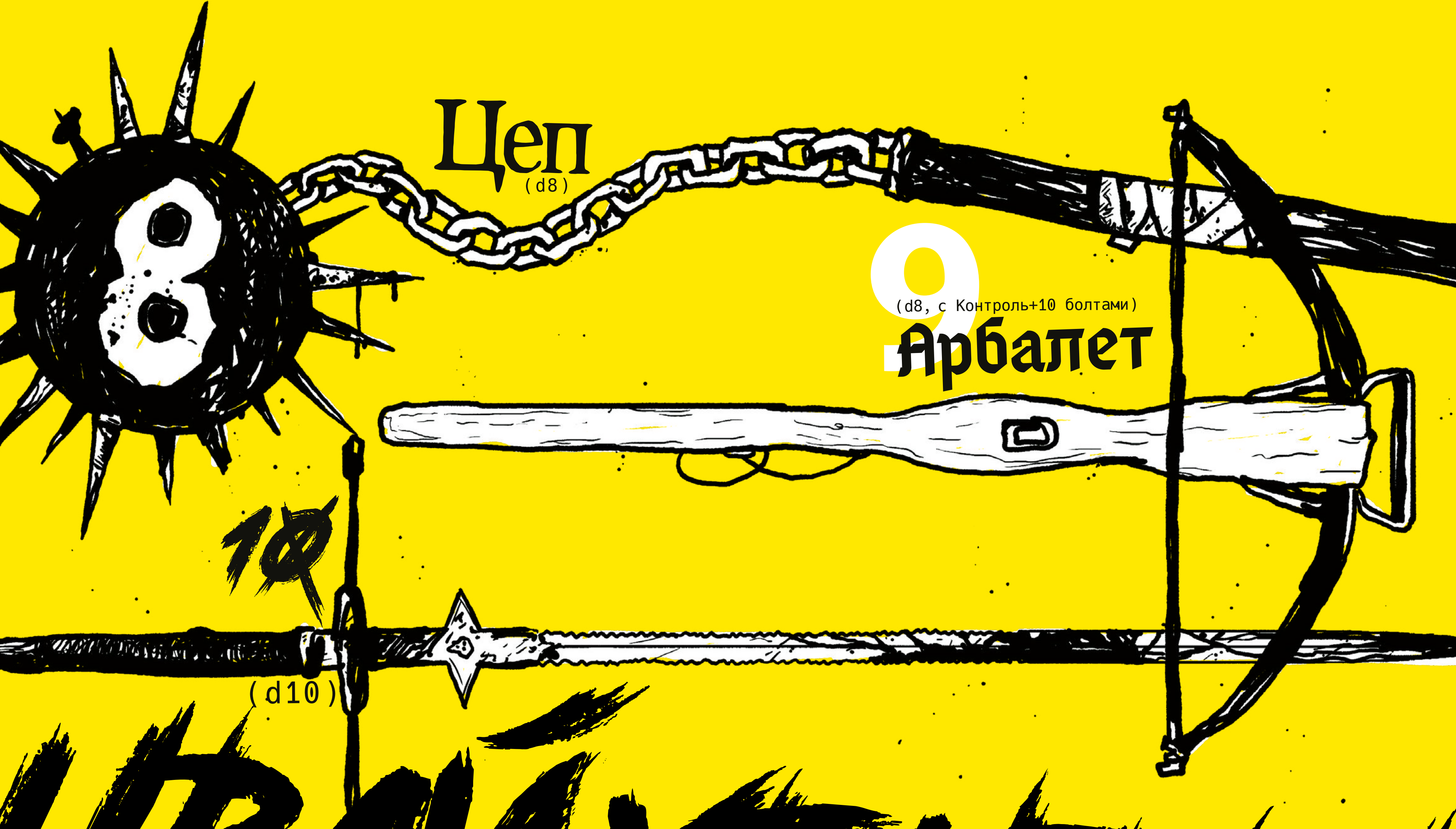
4. Нож (d4)

5. Боевой молот (d6)

6. Меч (d6)

7. Лук (d6, с Контроль+10 стрелами)

* Без оружия d2 урона



8

Цеп

(d8)

9

Арбалет

(d8, с Контроль+10 болтами)

10

ЦВАЙХЕНДЕР

(d10)

Доспехи d4

(d2, если ты начинаешь со свитком)

1. без доспехов (**0ой ранг**)

2. лёгкие (меховые, стеганные, кожаные и т.п.,
-d2 урона, 1ый ранг) **20с**

3. средние (чешуйчатые, кольчатые и т.п., -
d4 урона, 2ой ранг) **100с**
СЛ+2 для проверок Сноровки, включая Защиту

4. тяжёлые (шинные, пластинчатые и т.п.,
-d6 урона, 3ий ранг) **200с**
СЛ+4 для проверок Сноровки, но СЛ+2 для Защиты

щит **-1 урон** **20с**
Ты можешь заблокировать весь урон от атаки,
но при этом щит сломается.

Свитки не работают при ношении
двуручного оружия или средних/тяжёлых доспехов.

снаряжение

Бурдюк	4с	воды на 4 дня
Верёвка	4с	30 футов
Вино	2с	
Гвозди, железные	5с	10 гвоздей
Духи, изысканные	25с	
Зеркало, карманное	15с	
Игла, острая	3с	
Кальтропы	7с	d4 урона + инфекция при 1 из 6
Кандалы	10с	
Клинья	5с	5 клиньев
Крюк, большой	9с	
Крюк-кошка	12с	
Лампа, масляная	10с	
Лестница	7с	
Ломик	8с	
Магниевая лента	4с	
Масло для лампы	5с	Контроль + 6 часов
Медвежий капкан	20с	Контроль СЛ14 для обнаружения, d10 урона
Мел	1с	
Мешок	5с	на 10 вещей обычного размера
Молоток	8с	
Мумифицированный труп	66+d6с	
Набор инструментов	20с	10 гвоздей, клещи, молоток, пила и сверло
Намордник	6с	
Напильник	10с	
Ножницы	9с	
Огниво	4с	
Одеяло	4с	
Отмычки	5с	
Палатка	12с	
Паёк, сухой	1с	еды на 1 день
Распятие, деревянное	8с	
Распятие, серебряное	60с	
Рюкзак	6с	на 7 вещей обычного размера
Сало	5с	хватит на 5 приёмов пищи
Свиток	около 50с, если найти подходящего покупателя	
Силок	5с	
Соль	4с	
Спальник	3с	
Табак, жевательный	1с	
Тележка	25с	
Тесак, разделочный	15с	
Факел	2с	
Целебный набор	15с	Останавливает кровотечение/инфекцию и +d6 ПЗ. Контроль+4 использований
Цепь, тяжёлая	10с	15 футов
Шест	5с	10 футов
Яд, красный	5с	Стойкость СЛ12 или d10 урона. 3 дозы
Яд, чёрный	5с	Стойкость СЛ14 или d6 урона и ослепление на час. 3 дозы

Импровизированное оружие наносит d4 урона.
Кто вам запретит прийти на мордобой с крюком?

Оружие

d8	Арбалет	40с
d6	Боевой молот	30с
d8	Боевой топор	35с
d6	Булава	25с
d6	Дубина	10с
d2	Кнут	5с
d4	Короткий лук	13с
d4	Короткий меч	20с
d4	Кость	хлам
d6	Лук	25с
d6	Меч	30с
d4	Нож	10с
d4	Посох	5с
d4	Праща	8с
d6	Ручной топорик	15с
d10	Цвайхендер	60с
d8	Цеп	35с
	20 стрел	10с
	10 болтов	10с

Услуги

Ночь в приюте	3с
Выпивка	1с
Сытный обед	2с
Взятка, страж	20-40с
Взятка, клерк	30-60с
Взятка, чернь	5-15с

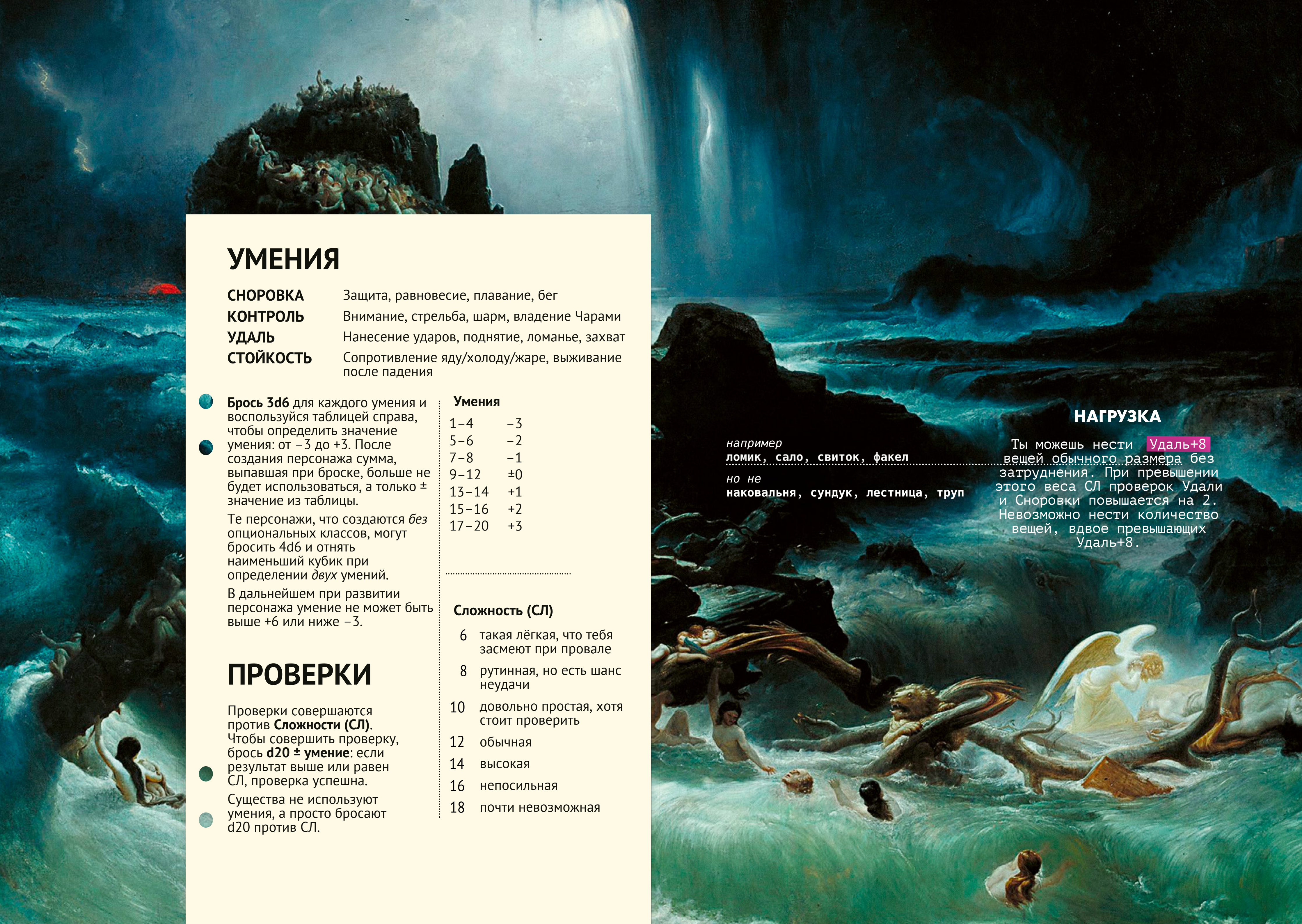
ПОЧИНКА ДОСПЕХОВ *

С 1 до 2 ранга	25с
Со 2 до 3 ранга	40с

*Доспехи нельзя починить на ранг выше первоначального.

Животные

Собака, дрессированная	25с
Собака, дикая	10с
Лошадь, ездовая	80с
Конь, боевой	160с
Мул	10с
Крыса, ручная	8с



УМЕНИЯ

СНОРОВКА	Защита, равновесие, плавание, бег
КОНТРОЛЬ	Внимание, стрельба, шарм, владение Чарами
УДАЛЬ	Нанесение ударов, поднятие, ломанье, захват
СТОЙКОСТЬ	Сопротивление яду/холоду/жаре, выживание после падения

Брось 3d6 для каждого умения и воспользуйся таблицей справа, чтобы определить значение умения: от −3 до +3. После создания персонажа сумма, выпавшая при броске, больше не будет использоваться, а только ± значение из таблицы.

Те персонажи, что создаются *без* опциональных классов, могут бросить 4d6 и отнять наименьший кубик при определении *двух* умений.

В дальнейшем при развитии персонажа умение не может быть выше +6 или ниже −3.

Умения	
1–4	−3
5–6	−2
7–8	−1
9–12	±0
13–14	+1
15–16	+2
17–20	+3

ПРОВЕРКИ

Проверки совершаются против **Сложности (СЛ)**. Чтобы совершить проверку, брось **d20 ± умение**: если результат выше или равен СЛ, проверка успешна.

Существа не используют умения, а просто бросают d20 против СЛ.

Сложность (СЛ)	
6	такая лёгкая, что тебя засмеют при провале
8	рутинная, но есть шанс неудачи
10	довольно простая, хотя стоит проверить
12	обычная
14	высокая
16	непосильная
18	почти невозможная

НАГРУЗКА

Ты можешь нести Удаль+8 вещей обычного размера без затруднения. При превышении этого веса СЛ проверок Удали и Сноровки повышается на 2. Невозможно нести количество вещей, вдвое превышающих Удаль+8.

например
ломик, сало, свиток, факел

но не
наковальня, сундук, лестница, труп

Пункты Здоровья
(ПЗ)

Начинаешь с

Стойкость + d8

В худшем случае 1ПЗ, но не меньше.

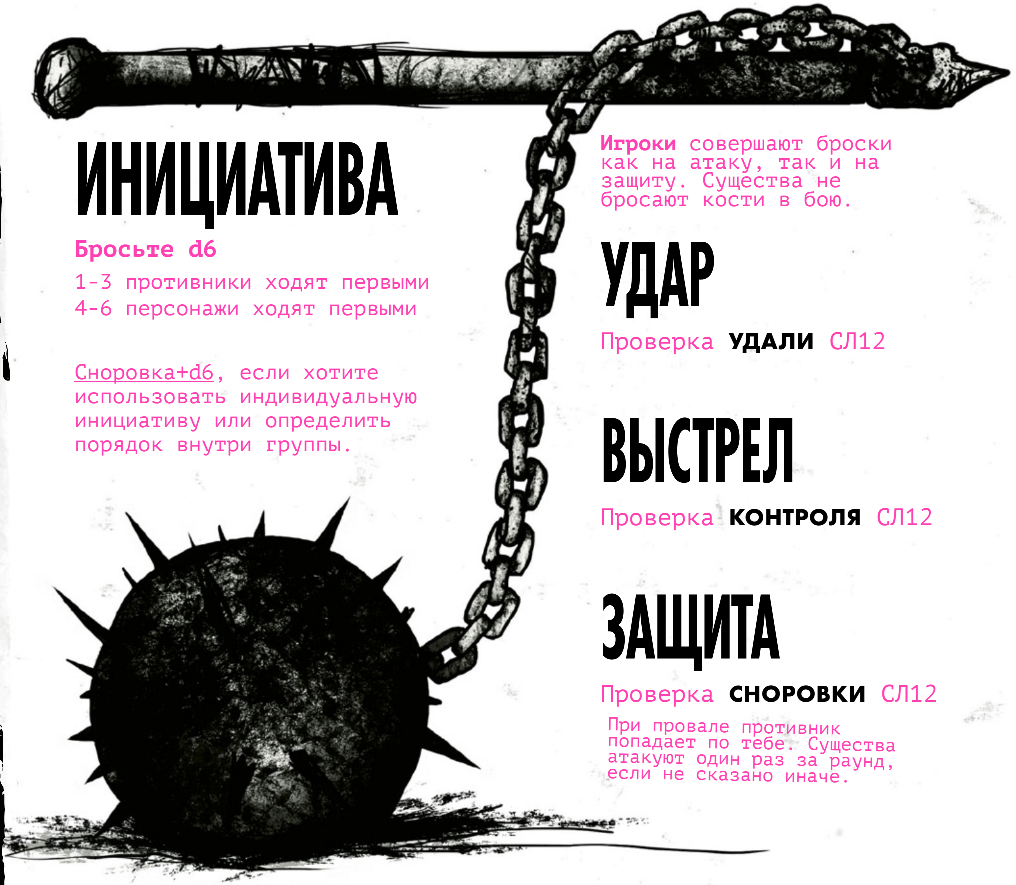
НОЛЬ ПЗ

сломлен

НИЖЕ НУЛЯ

мёртв

Насилие



ИНИЦИАТИВА

Бросьте d6

1-3 противники ходят первыми
4-6 персонажи ходят первыми

Сноровка+d6, если хотите использовать индивидуальную инициативу или определить порядок внутри группы.

Игроки совершают броски как на атаку, так и на защиту. Существа не бросают кости в бою.

УДАР

Проверка **УДАЛИ** СЛ12

ВЫСТРЕЛ

Проверка **КОНТРОЛЯ** СЛ12

ЗАЩИТА

Проверка **СНОРОВКИ** СЛ12

При провале противник попадает по тебе. Существа атакуют один раз за раунд, если не сказано иначе.

Сломлен (d4)

1 Теряешь сознание на d4 раунда, приходишь в себя с d6 ПЗ.

2 Брось d6:
1-5 = Сломанная или потерянная конечность.
6 = Потеря глаза. Не можешь действовать d4 раунда, затем возвращаешься с d4 ПЗ.

3 Кровоизлияние: смерть через d2 часа, если не будет оказана помощь. Все проверки со СЛ16 в первый час. СЛ18 в последний час.

4 Смерть.

Триумф (выпало 20)

Атака: Двойной урон, ранг доспехов/защиты снижается на 1.

Защита: Персонаж получает свободную атаку.

3ий ранг (-d6)
2ой ранг (-d4)
1ый ранг (-d2)

Крах (выпало 1)

Атака: Оружие ломается или потеряно.

Защита: Персонаж получает двойной урон и ранг доспехов снижается на 1.

Когда понижается ранг доспехов, штрафы к Удали и Сноровке не меняются.

Доспехи, **ранг которых упал ниже 1**, повреждены без возможности починки. В остальных случаях доспехи можно починить, см. Снаряжение на стр. XX.

Как долго длится раунд?

Раунда достаточно, чтобы совершить атаку, воспользоваться Силой или пересечь комнату среднего размера. Как правило, в 1 минуте 10 раундов.

ОТДЫХ

Переведи дыхание, сделай глоток. Восстанови **d4 ПЗ**. Полноценный ночной сон восстанавливает **d6 ПЗ**. Без еды или воды ПЗ не восстанавливаются при отдыхе, а после двух дней голодания персонаж **теряет d4 ПЗ** каждый день.

Инфицированный персонаж не получает пользы от отдыха, а вместо этого **теряет d6 ПЗ** каждый день.

РЕАКЦИЯ (2D6)

2–3	**ХОЧЕТ УБИТЬ!**
4–6	**ОБОЗЛЁННАЯ**
7–8	**БЕЗРАЗЛИЧНАЯ**
9–10	**ДРУЖЕЛЮБНАЯ**
11–12	**УСЛУЖЛИВАЯ**

Когда встречается существо с неопределённым отношением к персонажам – определите его реакцию.

БОЕВОЙ ДУХ

Большинство противников не будут сражаться до последней капли крови. Совершите проверку боевого духа, если:

- Убит их лидер
- Половина группы уничтожена
- Последний противник остался с 1/3 ПЗ

Если на **2d6** выпало больше, чем значение боевого духа противника, то он деморализован. После этого бросьте **d6**, чтобы узнать **(1-3) сбегает противник** или **(4-6) сдаётся**.

Развитие

или упадок

Рефери решает, когда персонажи **могут развиться.** Это **может произойти** после завершения **сценария,** **убийства** могущественного **противника** или возвращения **домой** с сокровищами.

Когда это происходит, выполни следующее:

Добавь ПЗ

Брось **6d10**. Если результат больше или равен текущему максимальному ПЗ, то увеличь максимум на **d6**.

Поройся в хламе d6

1-3	ничего
4	3d10 серебряных
5	нечестивый свиток
6	священный свиток

Измени умения

Брось **d6** для каждого умения. Результат больший или равный* текущему значению увеличивает умение на 1 (максимум +6). Результат ниже умения понижает его на 1 (минимум -3).

***Результат 1** при броске **всегда** понижает умение на 1, но не ниже минимума (-3).

Чары

Несколько мистических Чар известны людям и записаны на свитках.

Брось **Контроль + d4** на каждом рассвете, чтобы определить сколько раз ты можешь воспользоваться Чарами в этот день. Выбирай из доступных тебе свитков. Когда ты читаешь свиток, соверши проверку **Контроля СЛ12**. В случае успеха Чары активируются и вычитаются из твоего дневного запаса. При провале Чары не срабатывает, ты теряешь d2 ПЗ и в течение следующего часа испытываешь головокружение. В это время все Чары будут автоматически терпеть крах наихудшим образом.

Рефери определяет эффект при триумфе/крахе, но на стр. XX можно найти примеры магических катастроф.

НЕЧЕСТИВЫЕ СВИТКИ d10

1. **Ладони, Открывающие Южные Врата**
Огненный шар попадает в d2 существ, нанося d8 урона каждому.

2 **Язык Эрис** Существо на твой выбор сбито с толку на 10 минут.

III **Те-ле-ки-нез**
Перемещай объект на расстояние до 1d10×10 футов в течение d6 минут.

4 **Левитация Люси-Файрес**
Пари в воздухе в течение Собранность + d10 раундов.

5 **Демон в Горле**
Существо задыхается в течение d6 раундов, теряя d4 ПЗ каждый раунд.

VI. **Девять Лиловых Флагов Развяжут Бурю**
Вызови d2 ударов молнии, наносящих по d6 урона.

7 **Метжуотль Скроет Тебя**
Существо становится невидимым и выполняет атаку/защиту с СЛ6 в течение d6 раундов.

8 **Осквернённый Проводник Душ**
Вызови (d6): 1-3 d4 скелета,
4-6 d4 зомби.

9 **Веки Опускаются На Разум**
d4 существ засыпают на один час, если не преуспеют в проверке СЛ14.

X **Погибель**
Все существа в радиусе 30 футов теряют в сумме 4d10 ПЗ. Урон распределяется равномерно.

СВЯЩЕННЫЕ СВИТКИ d10

I **Милость Павшего Святого**
d2 существ восстанавливают по d10 ПЗ.

2 **Прощение Грешника** Существо на твой выбор получает +d6 к одному броску (урон, проверка и т.д.).

III **Шепот Из Врат** Задай три вопроса мёртвому существу.

4 **Эгида Скорби** Существо на твой выбор получает 2d6 дополнительных ПЗ на 10 раундов.

5 **Вопреки Судьбе**
Одно существо, мёртвое не дольше недели, просыпается с ужасающими воспоминаниями.

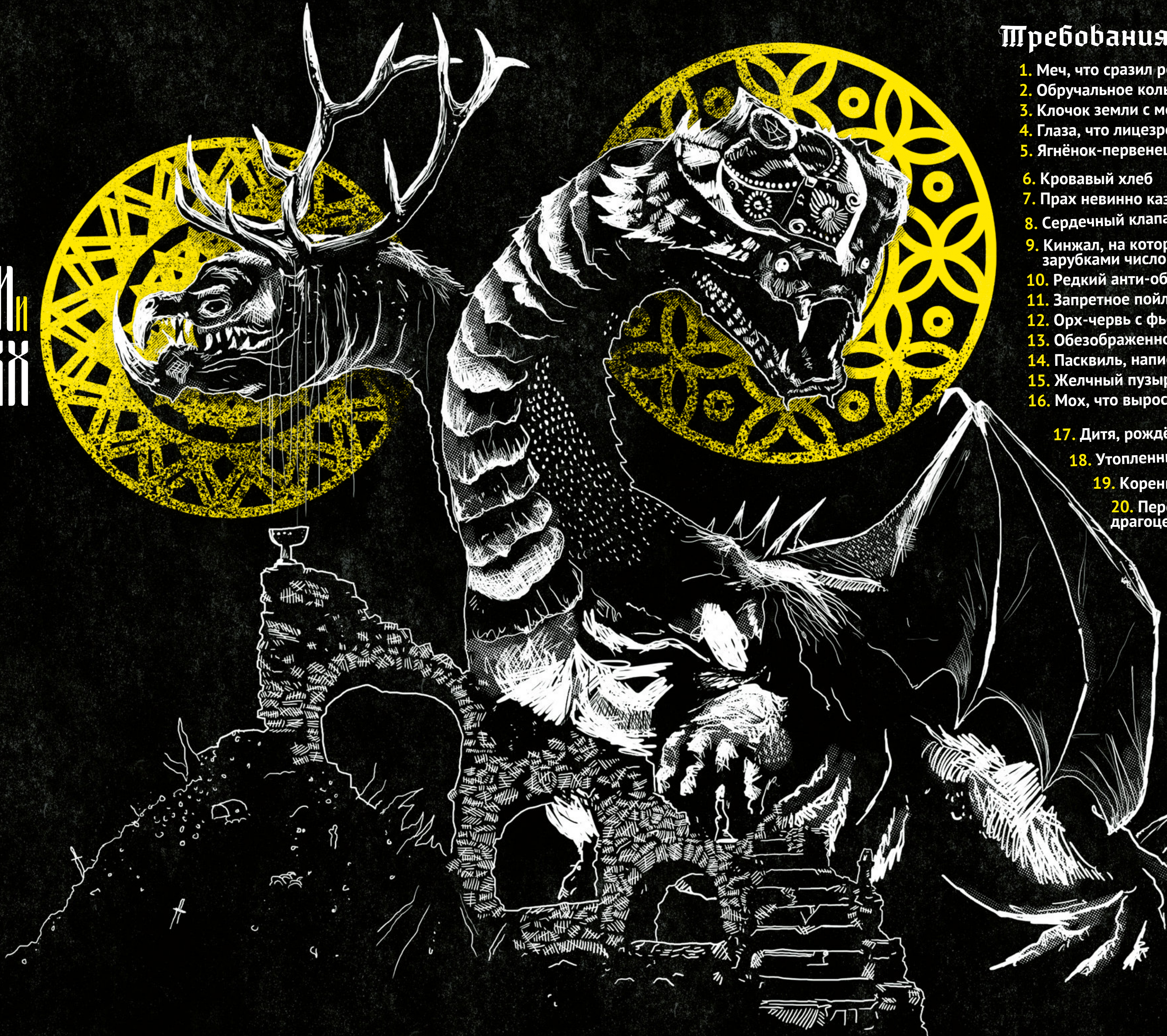
VI **Язык Зверя**
Ты можешь разговаривать с животными d20 минут.

VII **Ложный Рассвет / Колесница Ночи**
Яркий свет или кромешная тьма на 3d10 минут.

8 **След Отшельника**
Ты находишь все ловушки на пути в течение 2d10 минут.

9 **Мироточащий Лик Роско**
d4 существ теряют по d8 ПЗ.

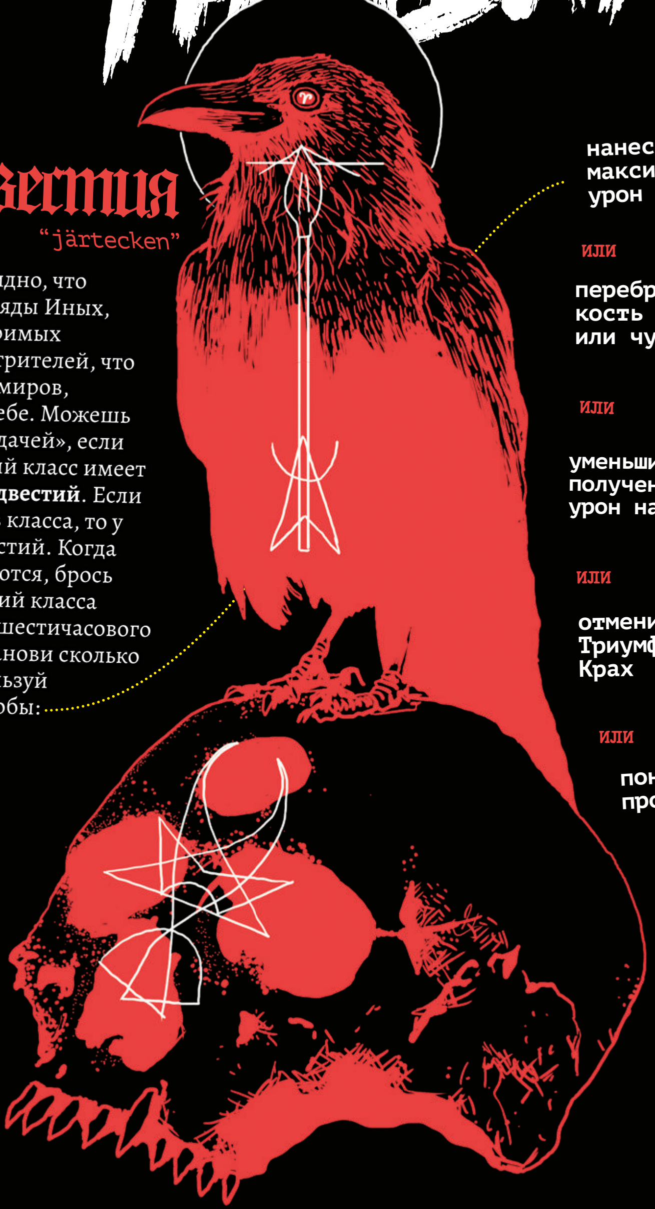
10 **Енохианский Язык**
Одно существо слепо исполняет один приказ.



Требования Василиска (d20)

1. Меч, что сразил ровно дюжину душ
2. Обручальное кольцо вдовы
3. Клочок земли с могилы грешника
4. Глаза, что лицезрели Мерцающие Поля
5. Ягнёнок-первенец
6. Кровавый хлеб
7. Прах невинно казнённого
8. Сердечный клапан тролля
9. Кинжал, на котором осуждённый отмечал зарубками число своих жертв
10. Редкий анти-обсидиан из Урильских крипт
11. Запретное пойло отшельника из Териона
12. Орх-червь с фьордов Кергюса
13. Обезображенное чумой тело
14. Пасквиль, написанный кровью
15. Желчный пузырь стервятника с Хребта
16. Мох, что вырос на мертвеце
17. Дитя, рождённое с третьим глазом
18. Утопленник озера Онда
19. Коренной зуб обжорабра
20. Переполненные карманы драгоценных камней

ОПЦИОНАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА



Предвестия

“järtecken”

Очевидно, что взгляды Иных, незримых смотрителей, что плетут судьбы миров, прикованы к тебе. Можешь называть их «удачей», если хочешь. Каждый класс имеет несколько **Предвестий**. Если ты играешь без класса, то у тебя d2 Предвестий. Когда они заканчиваются, брось кость Предвестий класса после полного шестичасового отдыха и восстанови сколько выпадет. Используй Предвестия, чтобы:

нанести максимальный урон атакой

или

перебросить кость (свою или чужую)

или

уменьшить полученный урон на d6

или

отменить Триумф или Крах

или

понизить СЛ проверки на 4

Опциональные таблицы

×

ТРАВМА, ТЯЖЁЛОЕ ДЕТСТВО, ТЁМНОЕ ПРОШЛОЕ ИЛИ ВМЕШАТЕЛЬСТВО ЗЛОГО РОКА ОСТАВИЛИ СЛЕД.

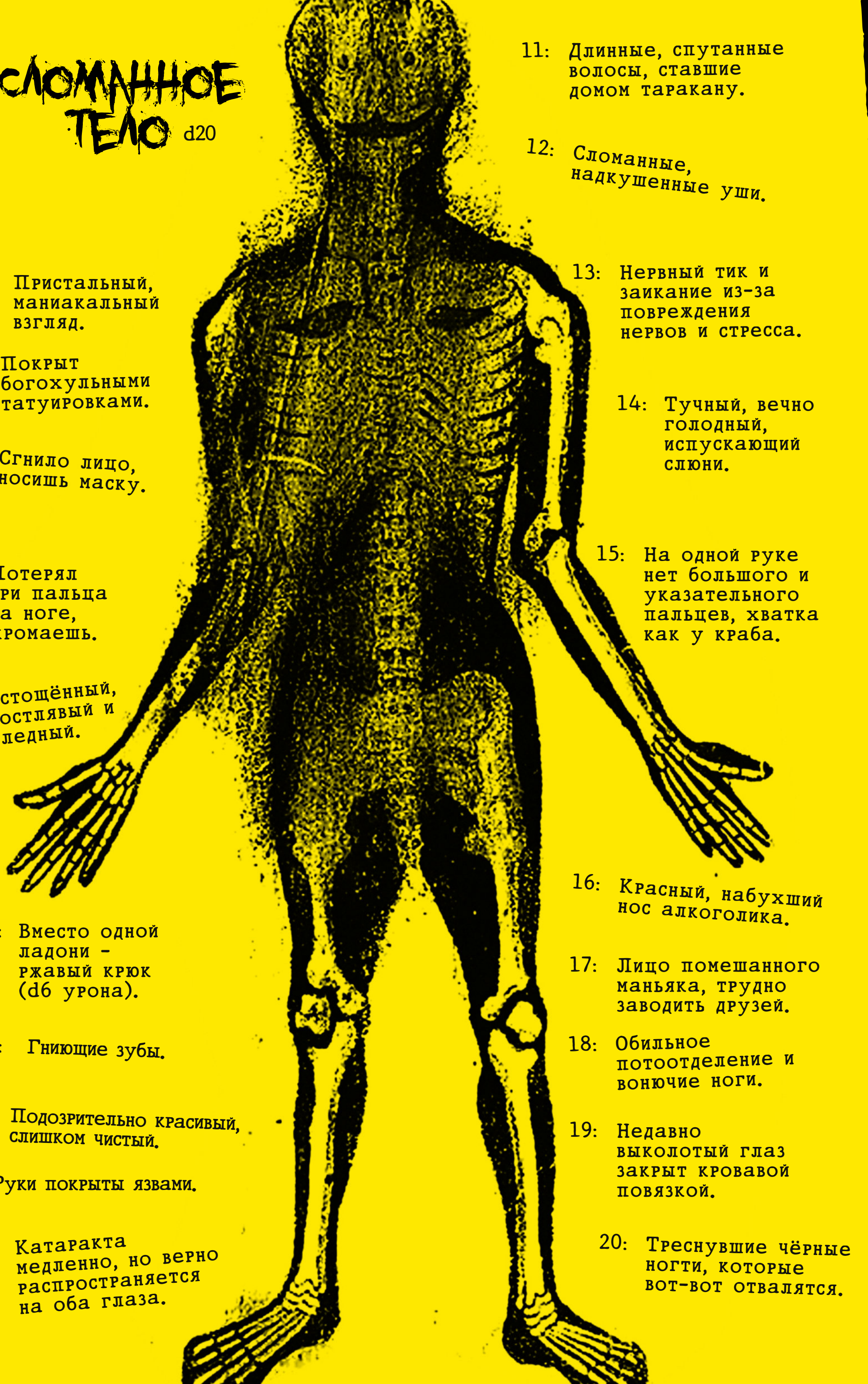
соверши броски по следующим таблицам

Отрицательные Черты d20

Брось дважды

1. Усугубление ситуаций
2. Комплекс неполноценности
3. Проблемы с законом
4. Сквернословие
5. ЖЕСТОКОСТЬ
6. **Эгоцентризм**
7. Нигилизм
8. Тяга к веществам
9. Биполярочка
10. Сварливость
11. Мстительность
12. Трусость
13. Лень
14. Подозрительность
15. Дикость
16. **Нервозность**
17. Язвительность
18. **Вероломство**
19. *Расточительность*
20. Высокомерие

СЛОМАННОЕ ТЕЛО d20



1: Пристальный, маниакальный взгляд.

2: Покрыт богохульными татуировками.

3: Сгнило лицо, носишь маску.

4: Потерял три пальца на ноге, хромаешь.

5: Истощённый, костлявый и бледный.

6: Вместо одной ладони - ржавый крюк (d6 урона).

7: Гниющие зубы.

8: Подозрительно красивый, слишком чистый.

9: Руки покрыты язвами.

10: Катаракта медленно, но верно распространяется на оба глаза.

11: Длинные, спутанные волосы, ставшие домом таракану.

12: Сломанные, надкушенные уши.

13: Нервный тик и заикание из-за повреждения нервов и стресса.

14: Тучный, вечно голодный, испускающий слюни.

15: На одной руке нет большого и указательного пальцев, хватка как у краба.

16: Красный, набухший нос алкоголика.

17: Лицо помешанного маньяка, трудно заводить друзей.

18: Обильное потоотделение и вонючие ноги.

19: Недавно выколотый глаз закрыт кровавой повязкой.

20: Треснувшие чёрные ногти, которые вот-вот отвалятся.

ДУРНАЯ ПРИВЫЧКА

d20

1 Помешан на коллекционировании камней странной формы.

2 Не используешь клинок, пока не опробуешь его на своей плоти. Руки исполосованы шрамами.

3 Не можешь остановится с выпивкой, если начал.

4 Игроман. Должен делать ставки каждый день. Если проиграл, поднимаешь ставку и играешь снова.

5 Не приемлешь никакой критики. В ответ впадаешь в ярость или начинаешь рыдать.

6 Не умеешь подводить к сути. Ни разу не заканчивал рассказ.

7 Лучший друг – череп. Ты носишь его с собой и делишься всеми секретами. не доверяешь никому другому

8 Ковыряешь в носу, пока он не закровоточит.

9 Истерично смеешься над собственными шутками смысл которых затем разъясняешь в деталях.

10 Нигилист. Говоришь об этом каждому встречному, при этом объясняя что это такое.

11 Неудержимый поедатель

12 Ответной реакцией на стресс является показуха. Чем хуже ситуация, тем вычурнее ты себя ведёшь.

13 Постоянная слизь в горле. Продолжительный кашель, отхаркивание и глотание.

14 Пироман

15 Теряешь ценные вещи и забываешь жизненно важные

16 СПЛЕТНИК. ОБСУЖДАЕШЬ ЛЮДЕЙ ЗА ИХ СПИНОЙ, КАК ТОЛЬКО ОНИ ВЫЙДУТ ИЗ КОМНАТЫ.

17 Заикаешься, когда врёшь

18 Безумно хихикаешь в самый неподходящий момент.

19 Насвистываешь, когда прячешься. Стараешься Начни свистеть при 5, 7, 9, 11 или 13 при броске d20.

20 Делаешь украшения из зубов мертвецов. Если это можно считать дурной привычкой.

ЗАБЕРИСЬ В ЗЕЛЁНУЮ ГЛОТКУ

ТЁМНОЕ ПРОШЛОЕ

Вся группа может иметь общее прошлое, несколько человек в группе - хранить тёмный секрет, или рефери может выдать интересную историю существу, которое на первый взгляд кажется обычным.

Брось d20 или нож в страницу справа.

1	В розыске за убийство. За голову назначена награда.
2	Огромный долг, передающийся всё более беспощадным коллекторам.
3	Владеешь редким предметом, который многие хотят заполучить.
4	Проклятая, неисцелимая и незаживающая рана.
5	Незаконная романтическая связь с членом королевской семьи. Остались улики.
6	Выбрался из секты. Напуган и страдаешь паранойей. Члены секты могут быть повсюду.
7	Ты недавно убил человека и живёшь под его личиной.
8	Изгнан за позорное деяние. Никогда не сможешь вернуться домой.
9	Дезертировал из армии, став свидетелем резни и насилия. Бывшие сослуживцы преследуют тебя.
10	*Совсем недавно* убил своего родственника за наследство.
11	Кубик-головоломка был сложен неверно и вызвал древнее чудовище, преследующее тебя.
12	Злых существ притягивает твой запах, вызывая несчастья, где бы ты ни появился.
13	Военное ранение оставило осколок металла, постепенно приближающийся к твоему сердцу. Каждый день есть 2% вероятность того, что ты погибнешь от сердечного приступа.
14	Потеряв кров, ты стал отшельником. Ты можешь поклясться, что деревья что-то замышляют. Их шёпот сводит тебя с ума, заставляя с криками нападать на деревья.
15	Рождён со способностью видеть ночные кошмары окружающих. Из-за этого спишь вдали от остальных.
16	Воюешь с воронами. Встречи с этими птицами заканчиваются насилием. Всегда носишь с собой пращу.
17	Увидев сон с подземным храмом, ты стал понимать песни насекомых и язык червей.
18	Голем выслеживает тебя после договора, который ты стёр из собственной памяти.
19	Твоё кредо: «Сожги или будь сожжённым»
20	Твоя плоть заживает вдвое быстрее, а у твоих спутников вдвое медленнее. Иногда ты видишь многоглазого «ангела-хранителя»

ТОЛЬКО СМЕРТЬ ПОЛОЖИТ ЭТОМУ КОНЕЦ

МАГИЧЕСКИЕ КАТАСТРОФЫ

Эффекты курсивом заклинатель осознаёт не сразу.

ГЛУПЕЦ! ТЫ ПРОЧЁЛ СВИТОК ВВЕРХ НОГАМИ!

Заклинатель, выбросивший один и тот же результат дважды, вспыхивает чёрным пламенем с ликами мёртвых, виднеющимися в огнях. D6 урона каждый раунд. Вода только подпитывает пламя.

d20:

1. Твои зубы выпадают один за другим, а на их месте вырастают хрупкие ногти. *Твоя улыбка чудовищна, а есть становится сложно.*

2. Ты чувствуешь себя хорошо. Всё **хорошо**. *Ты заражён магической венерической болезнью. Те, кто переспит с тобой, умрут от заразы в течении d4 дней и восстанут в виде воющих зомби, преследующих тебя во снах до тех пор, пока не найдут в реальности.*

3. Твой скелет одержим какой-то потусторонней силой и делает всё, чтобы погубить тебя и сбежать. Утонуть или быть проткнутым острым предметом – идеальный способ умереть, чтобы не повредить кости. Проверка **Удали СЛ10** в стрессовых ситуациях, иначе получаешь d4 урона.

   Становишься ходячим скелетом после смерти.

4. Иллюзия небесной тверди опустилась, и теперь ты видишь, что на самом деле лежит по ту сторону. И оно видит тебя. Взгляд на ночное небо сводит тебя с ума.

5. Вокруг тебя падает нескончаемый снег из чёрного пепла, который могут видеть только ты и сумасшедшие.

   Вода вызывает приступ рвоты. Только пепел, сажа или прах утоляют твою жажду.

6. Земля размякает под тобой подобно гнилому мясному фаршу. Ты утопаешь в ней на 3 фута и не можешь выбраться без помощи.
   Цепляясь за тебя, крича и кусая, из месива рождаются d4 полупрозрачных ребёнка с клешнями и твоим лицом.

   ПЗ 3, **Боевой дух** –, **Без брони**, **Укус/удар** d4

7. Твоя кожа рвётся как бумага, твоя плоть плавится, подобно воску, а внутренности раздуваются, будто воздушные шары, пока ты наконец не взрываешься, оставляя после себя разумную лужу крови.

8. Отвратительный рот с кривыми зубами вырастает на твоей шее. Он извергает ругательства, разбалтывает твои секреты и мысли.

   Заткнуть его можно только напоив кровью.

9. Небеса сгущаются, закручивая звёзды, будто размешиваемый суп. Тебя затягивает вовнутрь и выплёвывает на один день в будущем, отхаркивающего серебристой дымкой *Времени*.

   Свершается Бедствие.

10. Свет начинает ненавидеть тебя. Стоит тебе посмотреть на свечу или факел, как они потухают.

11. *Спустя d4 дня отвратительный кокон вырастет из земли на месте произнесённого заклинания и породит твоего клона. Твоя копия не обладает развитым интеллектом, а её смыслом жизни является причинение страданий и неприятностей. Кокон будет порождать новых клонов каждые пару дней, пока земля не будет очищена святой водой или огнём.*

12. Твои глаза охватывает нестерпимое жжение, а вместо слёз течёт кровь, пока глаза наконец не выпадают из глазниц. Ты продолжаешь видеть выпавшими глазами, где бы они не находились.

13. Ты и ближайшее существо теряете сознание.

    Когда вы просыпаетесь, оказывается, что ваши души обменялись телами. Поприветствуй новую плоть.

14. Пять кривых костяных рук вырастают из твоей спины. Ты не управляешь ими. Они особенно жестоки и коварны.

15. Твоя кожа становится полупрозрачной и источает лёгкое зеленоватое свечение. *Живые существа около тебя медленно заболевают. Они слабеют, их кости становятся хрупкими, а зубы и волосы выпадают.*

16. Чары срабатывают, но вмешательство судьбы или демонического влияния обращает его против тебя.

17. Свиток рассыпается в густой чёрный пепел, заполняющий твой нос и горло. Пройди проверку **Стойкости СЛ14** или потеряй d10 ПЗ.

18. Чары пронзают тебя, словно нож, поселяясь внутри тебя и питаясь твоей жизненной энергией. Ты всегда уставший и голодный. *Отдых восстанавливает только половину ПЗ.*

19. Ты падаешь сквозь Рефу в эзотерическое измерение Куба-феола, сокрытое мифическое место. Стены здесь гладкие, переливающиеся и холодные. Над тобой – бесконечное бушующее инферно. Чтобы выбраться (d4):

    1) Победи хитрого **Кулвана** (сильный гоблин, стр. XX), предлагающего игру с тремя бесцветными жемчужинами.
    2) Съешь растёртый Сикт-Гриб (**Стойкость СЛ16** или -d6 ПЗ и галлюцинации на 1d4 дней). Эти грибы растут только в Кубе.
    3) Протяни руку в инферно и вытащи оттуда золотой ключ. d4 пальцев сгорают, обращаясь в прах.
    4) Куб идеально ровный и абсолютно пустой. Тебе остаётся только ждать в сводящей с ума тишине, пока другой глупец не появится здесь, и ты не проскользнёшь в его портал.

20. Возможно, это к лучшему. **ОН** явился из теней. По крайней мере ты страдал недолго – двуглавый василиск мгновенно сожрал тебя.

① Клыкастый дезертир

У тебя тридцать или около того верных друзей, которые тебя никогда не подводят: **ТВОИ ЗУБЫ**. Вероломный, ненадёжный, неуправляемый – если тебя не выгоняют, ты уходишь сам. Но ряды твоих зубов: огромных, выпирающих, толстых и острых – всегда будут твоими союзниками.

Укус: СЛ10 для атаки, d6 урона. Цель должна быть близко. 2-к-6 шанс, что противник получит свободную атаку.

Начни с ***2d6 ×10c*** и ***d2 Предвестий.***

ПЗ: *Стойкость + d10*

ВОСПОМИНАНИЯ, D6

1. **Сгоревшая дотла изба в Саркаше. Твой дом?**
2. **Древний гниющий корабль, плывущий по бесконечному серому морю.**
3. **Бордель в Шлейцвиге с приятной атмосферой.**
4. **Спишь рядом с собаками в углу таверны, ожидая кого-то.**
5. **Маршируешь в армии по Пустоши.**
6. **Присосался к груди волчицы где-то в Хребтах Бёргена.**

Умения

Телосложение быка: бросъ **3d6+2** для **Удали**. *Не самый смышлёный*: бросъ **3d6-1** для **Сноровки** и **Контроля**. Проверки **Сноровки** со **СЛ14** вместо **СЛ12**, за исключением **Защиты**. Безграмотен: не способен читать и понимать тексты, включая свитки. Если ты начинаешь со свитком, то перебрось его на другую вещь, съешь или используй как туалетную бумагу. Ты также начинаешь с одной **особой вещью (d6)**:

1 Изжёванная маска монстра

Вселяет ужас в малых существ, вроде гоблинов, гнумов и детей. Пока ты её носишь, они проверяют Боевой дух каждый раунд.

2 Коричневый ятаган Хальгенбека

Отвратительный вонючий меч, который ты достал из выгребной ямы прошедшего войска. D6 урон. СЛ10 для атаки и защиты. 1-к-6 шанс, что раненый противник подхватит сильный сепсис и умрёт через 10 минут.

3 Зубы колдуна

Ты вставил себе четыре клыка мёртвого колдуна. Чёрные и гнилые, они наполнены остатками магии. Перед боем брось d6 для каждого клыка. За каждую 6-ку один твой укус наносит максимальный урон при попадании.

4 Праща (из) Зигурда

Зигурд был самым сильным человеком, горло которого ты перегрыз. Свитая из его седых волос праща никогда не подводила тебя. 2d4 урона, требуются камни размером с кулак, которые, к несчастью для других, лежат повсюду.

5 Старый лютопёс

Брошенная, астматичная дворняга на последнем издыхании, всё ещё имеет чуткий нюх и способна находить ценности даже в помоях. Атакует со СЛ10 (укус d6). Защищается со СЛ12, 10 ПЗ. Кровь яростного лютопса просыпается рядом с гоблинами и варварами.

6 Подкова мёртвой клячи

Она выглядит обычной, но была найдена в тайной крипте, и ты уверен, что эта подкова лошади самой Смерти. Атака в ближнем бою со СЛ10, d4 урона. 1-к-6 шанс, что подкова размозжит череп, моментально убивая существ малого и среднего размеров. При броске возвращается к тебе в руку, как бумеранг.

② В канаве рождённый

Отброс

Чумная звезда улыбнулась тебе при рождении. Нищета, преступность и плохое воспитание также не помогли тебе стать лучше. В твоём окружении зарабатывать честным трудом - не вариант. Не то чтобы ты пытался – ты же не какое-то быдло? Нож-бритва и безлунная ночь приносят недельное жалование мартышек на фабрике.

Начинаешь с 1d6×10с и d2 Предвестиями. ПЗ: Стойкость+d6

Проблемное дитя, d6

1. Выброшен в выгребную яму с ещё не обрезанной пуповиной.
2. Мать повесили на дереве за стенами Хальгенбека, ты выпал из её трупа.
3. Взращён крысами в стоках Кража.
4. Рос в холодном подвале отца-мясника. Батя не догадывался о твоём существовании.
5. Сбежал из Твеландского приюта строгого режима.
6. Шайка бандитов подобрала тебя из расщелины под ледниками Альянса.

Умения

Мелкий: брось 3d6−2 для **Удали**. *Незаметный:* все проверки **Контроля** и **Сноровки** имеют СЛ на 2 ниже обычной. Брось d6 по таблице начального оружия и d2 для доспехов. Ты также начинаешь с одной **специальностью (d6):**

---

1 Коварный тычок

При внезапной атаке пройди проверку Сноровки СЛ10. В случае успеха ты автоматически попадаешь лёгким одноручным оружием, нанося +3 дополнительного урона.

2 Кривые пальцы

Твои маленькие костлявые пальцы будто созданы, чтобы шарить по карманам и вскрывать замки проверкой Сноровки СЛ8. Ты также начинаешь с отмычками.

3 Гнусный плевок по навесной

Твоя мокрота вязкая, комковатая, мерзкая и поразительно точная на коротких дистанциях. Ты может плюнуть d2 раза за бой. Пройди проверку Контроля СЛ8 на точность плевка. Несчастная жертва ослеплена и страдает от сильнейшей рвоты d4 раунда. Любой наблюдатель, друг (СЛ10) или враг (СЛ12), проверяет Стойкость, чтобы также не блевануть.

4 Судьба ни при чём

Каждый раз, используя предвестие, есть 50% шанс не потратить его.

6 Уклонист Смерти

Ты настолько неприятный, бесполезный и отвратительный, что даже смерть предпочитает избегать тебя. При гибели, если имеется хоть малейшая вероятность того, что ты мог выжить, есть шанс 50% на то, что тебе это действительно удалось. Спустя 10 раундов ты поднимаешься с d4 ПЗ и неправдоподобным объяснением своего спасения.

5 Дерьмоскрытность

У тебя есть поразительная, почти сверхъестественная способность прятаться в отбросах, нечистотах и грязи. В этих условиях требуется проверка Контроля СЛ16, чтобы заметить тебя.

При первом **развитии** Отброс может получить ещё одну специальность, бросив кость. В дальнейшем при каждом развитии Отброс может перебрасывать специальности (одну или сразу две).

3

Эзотерический отшельник

Стены твоей пещеры едины со звёздами. Тишина и совершенство. Но хаос внешнего мира мешает твоим ритуалам, а сгущающаяся тьма ночи очерняет чистоту твоей обители. Как они смеют!

Начинаешь с 1d6×10с и d4 Предвестиями. ПЗ: Стойкость+d4

Мистическое происхождение, d6

1 Явился на свет взрослым, очнувшись внутри ритуального круга под северным мостом Кража.

2 Блуждал в беспамятстве по лабиринтам пещер Териона.

3 Единственный ребёнок, выживший в трагедии в Долине Несчастных Мертвецов.

4 Умирая от чумы в ущелье Хребта Бёргена, ты коснулся кого-то с другой стороны.

5 Жил обычной жизнью, пока не встретил что-то в тумане Саркаша.

6 Вырос на одиноком острове посреди озера Онда. Никто никогда не слышал об этом месте, и ты не можешь туда вернуться.

Умения

Мудрый: брось 3d6+2 для **Контроля**. *Хилый*: брось 3d6-2 для **Удали**. Обычное начальное снаряжение и один случайный свиток (нечестивый или священный). Брось d4 для начального оружия и d2 для доспехов. Ты также начинаешь с одним **даром (d6)**:

01 **Оракул Пути**

Кому нужны карты, когда перед тобой открыта суть мироздания? Ты знаешь куда идти, пройдя проверку СЛ8 Контроля.

02 **Книга Закипающей Крови**

Ты можешь открыть и прочитать отрывок этой книги раз в день. Твой враг должен пройти проверку СЛ12, чтобы избежать эффекта. При провале d2 Берсерка-изничтожителя (стр. XX) являются из глубин измерения крови. Брось d6. При 1-4 эти существа сражаются на твоей стороне. При 5-6 они обращаются против тебя и пытаются уничтожить книгу. После битвы они возвращаются в своё заточение.

03 **Вестник Истины**

Дважды в день ты можешь передать частичку своей мудрости, знаний, силы духа и концентрации другому существу на твой выбор. Его следующая проверка имеет СЛ на 4 ниже.

04 **Ученик Незримого Колледжа**

Раз в день ты можешь призвать d2 свитка, силы которых могут быть использованы только один раз. Брось d4: при 1-2 свитки священные, при 3-4 нечестивые.

Если свитки не использовать до восхода, они обращаются в пепел.

05 **Бард Вечности**

Твои мелодии исходят из Потустороньи. Музыка, издаваемая твоим инструментом, даёт +d4 к проверке реакции.

06 **Тысячелетний сокол**

Твой неестественно умный сокол предан только тебе. Даже не зная его языка, ты понимаешь хищника, когда он разведывает, охотится или сторожит твой покой. Атака/защита со СЛ10 (когти/клюв d4), ПЗ 8.

4. Падшая Знать

Лишь память о былой славе движет тобой. Никто и ничто не заставит тебя склониться. Только не тебя, потомка знатного рода!
(не то чтобы кто-то из этих простолюдинов был способен понять глубину твоих страданий)

Начинаешь с 4d6×10с и d2 Предвестиями.

ПЗ: Стойкость + d6.

Абсолютно ничем не выдающийся: твои умения определяются обычным способом. Брось d8 для начального оружия. Брось d4 для доспехов, но переброcь, если получишь тяжёлые. Ты начинаешь с двумя *наследствами (d6)*:

1 Клинок Предков

Этот восхитительный и явно волшебный меч своенравен, ненадёжен и явно презирает тебя. Он смакует и осуждает вслух каждую твою неудачу, а если ты сильно расстроишь его, то он «случайно» атакует тебя или твоего спутника. Наносит d6+1 урона. Атака/защита со СЛ10.

2 Полутрус, придворный шут

Практически бесполезный, эмоционально изматывающий и раздражающий своими шутками, Полутрус тем не менее заставляет противников терять концентрацию своим дурачеством. Первые два раунда ты и твои союзники получаете +2 к атаке/защите.

3 Зверорыл, невероятный конь

Зверорыл – волшебный, разумный, высокомерный и эгоистичный конь. Хуже всего – он умеет разговаривать. Если тебе удастся убедить его помочь, то ты получаешь +2 к Контролю при проверках логики и интеллекта. Этот конь умнее тебя и он прекрасно осознаёт это.

4 Хамфунд, оруженосец

Невероятно трусливый слуга, чьей единственной задачей является ношение ножен проклятой сабли – *Эврики*. Один раз за бой, если Хам не убежал слишком далеко, *Эврику* можно вытащить из ножен. Сабля наносит 2d6 урона. За каждый взмах брось d6. При 1 оруженосец перерезает себе горло саблей, и *Эврика* навсегда исчезает.

5 Дар Змия

Роскошная шкатулка из сандалового дерева, обтянутая змеиной кожей. В ней лежит обычный на вид кинжал, завёрнутый в тонкий шёлк. Кинжал наносит d4 урона, но при 1 цель моментально погибает от сильнейшего яда.

6 Рог Владык Шлейцвига

Раз в день протруби в этот древний горн и пройди проверку Контроля со СЛ12, чтобы призвать души предков. Они вселяются в цель на твой выбор и делают её следующую не-боевую проверку успехом или провалом.

Все шло хорошо, пока... (d6)

1 твой дворец в Пустоши не превратился в песок
2 твой караван, следовавший по Твиландии, не был ограблен и ты не потерял всё
3 брат царя Фатхму IX и твой отец, Зигмунт, не был зверски убит
4 южную империю Судланс не поглотило море песка
5 Антелия не приказала поделиться твоей голубой кровью
6 тебя с братом не похитили и потребовали выкуп, на что твоя семья ответила отречением вас от престолонаследия вместо платы

⑤ Нечестивый еретик

ПРЕСЛЕДУЕМЫЙ церковью **Двуглавых Василисков** Единой Истинной Веры, этот еретик читает молитвы старым богам в руинах часовен забытых религий, бесконечно блуждает по пыльным дорогам, сеет скверну в умы людей, и оскверняет соборы Василисков по ночам.

Начинаешь с 3d6 × 10с и d4 Предвестиями. ПЗ: Стойкость + d8.

Умения Начитанный: брось 3d6+2 для Контроля. Хрупкий: брось 3d6-2 для Удали. Брось d8 для начального оружия. Ты можешь использовать Чары в средних доспехах. Ты начинаешь с одним еретическим артефактом (d6):

1 Святая пастушья трость

Её изогнутое навершие сделано из человеческой кости с еретическими переплетающимися анти-молитвами. Трость наносит 2d4 урона всем, кроме людей-безбожников.

2 Украденная митра

Когда ты носишь этот святой головной убор, твоё тело освобождается от тяжести грехов, становят почти бесплотным. Противникам сложнее по тебе попасть (Защита СЛ10). Если натянуть митру на глаза вне боя, то жрец становится практически невидимым и может совершить проверку скрытности СЛ8.

3 Список грехов

Длинный и аккуратно составленный документ с перекрёстными ссылками на окружающую реальность, помогающий обнаружить грешников и зло чинящих. Успешная проверка Контроля СЛ10: Странное свечение окружает злых существ поблизости. Владелец списка защищается с +2 против тех, кого окружает свечение.

4 Богохульная Библия Нечрубель

Настолько кощунственная и святотатственная, что даже еретики могут читать богохульные заповеди из книги только раз в день. При чтении брось кость.

Чётное число: До конца дня персонажи исцеляют d4 ПЗ всего за пять минут отдыха.

Нечётное число: Еретика охватывают демонические видения. Рефери может придумать d3 вещей, которые будет видеть и чувствовать только жрец, будто они реальны. Видения прекращаются на рассвете.

5 Каменная кладка потерянного храма Тель-Эмас

Выложи камни на земле. Узор укажет, если в соседней комнате таится опасность. Камни могут лгать. Еретик проходит проверку Контроля СЛ10, чтобы узнать истинность узора. При провале нельзя попытаться сделать это снова до захода солнца.

666 (ЛОЖНЫЙ БОГ) РАСПЯТИЕ

Распятие можно использовать в столкновениях с нежитью, а также низшими троллями и гоблинами. Соверши проверку боевого духа (добавляя или отнимая модификатор Контроля еретика). При успехе существо откланивается и любезно удаляется.

Нечестивое убежище

1. Хальгенбек, рядом с собором Двуглавых Василисков.
2. Сектантская ячейка в Альянсе. Единственный выживший.
3. Крипты Кража.
4. Руины храма старого бога в Долине Несчастных Мертвецов.
5. Туннели расхитителей гробниц в Могильнике.
6. Тайная церковь в Хребтах Бёргена.

6

Оккультный травник

Из грибницы взращённый, берёзовым соком вскормлённый
под присмотром **ока луны** в сребрчёрном пруду.

Начинаешь с 2d6 × 10с и
d2 Предвестиями. *ПЗ*: Стойкость+d6

УМЕНИЯ

Кожа-кора: **брось 3d6+2 для Стойкости.** Недостаток мяса: **брось 3d6-2 для Удали.**

Брось d6 для начального оружия и d2 для доспехов. Ты носишь переносную лабораторию и постоянно ищешь способы пополнить запасы новыми ингредиентами. Каждый день у тебя достаточно материалов для создания двух случайных отваров на d4 дозы (раздели доступные дозы между отварами как хочешь). Отвары теряют свои свойства спустя 24 часа.

1 **Красный яд** Проверка Стойкости СЛ12, иначе -d10 ПЗ.
2 **Пары Эзумиэля** Пройди проверку СЛ12, иначе сильные (и невероятно странные) галлюцинации на d4 часа.
3 **Похлёбка Пустынной Жабы** Пройди проверку СЛ14,
4 **Эликсир Жизни** Исцеляет d6 ПЗ и останавливает инфекцию.
Может вызвать привыкание.
5 **Суп Паукосова** Видишь в темноте и карабкаешься по стенам в течение 30 минут.
6 **Приворотное Зелье Ферноры** Переливающаяся радугой жидкость, нужно закапать в глаза. Проверки Контроля получают +2 в течение d4 часов.
7 **Нюхательный Табак Гипноза** ЯРОСТЬ! Атакуешь дважды за раунд, но защищаешься со СЛ14. Длится один бой. Нужно глубоко вдохнуть. Вызывает чиханье на d2 часа после окончания эффекта.
8 **Чёрный яд** Проверка Стойкости СЛ14, иначе -d6 ПЗ и слепота на один час.

(d8)

Твоя грибница разрослась...

1-3: посреди тьмы лесов Саркаша.
4: под прилавком чёрного рынка Шлейцвига.
5: на острове Отрицателей Василисков в двух морских милях от Кража.
6: в древних замёрзших руинах под Альянсом.
7: у избушки ведьм около Хальгенбека.
8: в криптах дворца Теневого Короля, впитав память жертв тирана.